REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº35 - 350 PTAS



Nintendo Acción



8 426239 010023 00035

¡¡Ya están al caer!!
FIFA 96
NBA LIVE 96
WATERWORLD
SUPER MARIO WORLD 2



REGALAMOS 50 CARTUCHOS, GORRAS Y CAMISETAS

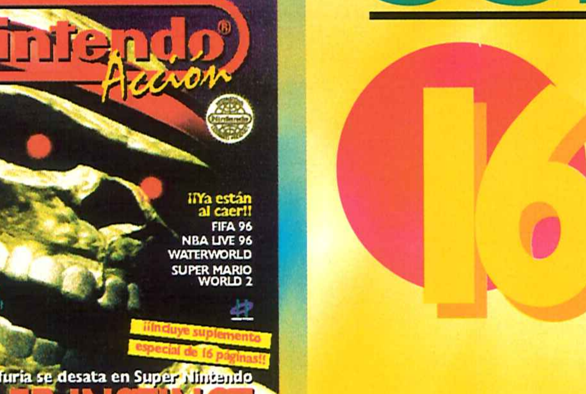
¡¡Incluye suplemento especial de 16 páginas!!

La furia se desata en Super Nintendo

KILLER INSTINCT

Illusion of Time, Hagane y Jungle Strike, a fondo

SUMARIO



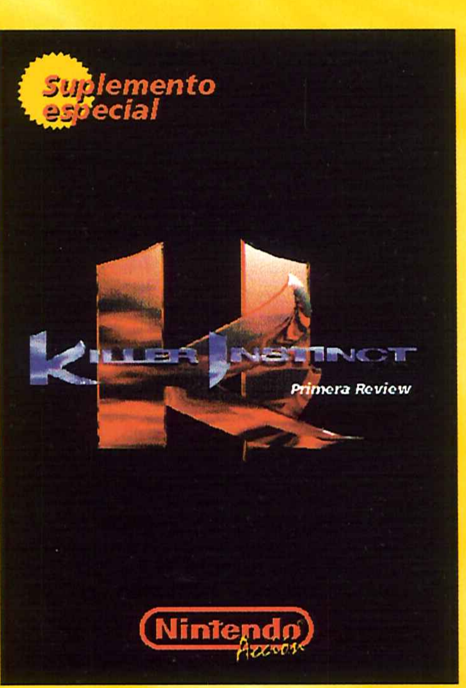
La portada: Killer Instinct

El juego más alucinante de la década aterriza en Super Nintendo para deleite de forofos de los 16 bits y gentes apegadas a su tecnología, una tecnología que está demostrando que tiene mecha para aburrir. El ejemplo más obvio es un cartucho salvaje, de gráficos renderizados, lucha a montones y un nombre que ha dado la vuelta al mundo por su implicación en el proyecto Ultra 64. Si quieres ser el primero en enterarte de qué va este movidón, no lo dudes, aquí tienes toda la información que necesitas. Y algo más.

Con motivo del **lanzamiento de Virtual Boy en Estados Unidos**, hemos querido realizar un completo reportaje sobre la máquina que más está dando que hablar en los círculos consoleros. Que sí de qué va, que **cómo se ve realmente, que cómo funciona**, que si tiene muchos juegos. Y, sobre todo, informaros sobre lo que **Nintendo ha decidido hacer con estos 32 bits en España**.



Este número de Nintendo Acción es especial. Incluye un **suplemento especial** de 16 páginas dedicado en cuerpo y alma a comentaros todo lo que necesitáis saber sobre la última explosión de Nintendo. **En este cuadernillo os presentamos a los geniales luchadores, comentamos sus golpes y hasta nos permitirmos el lujo de opinar y puntuar.**



SUPER STARS

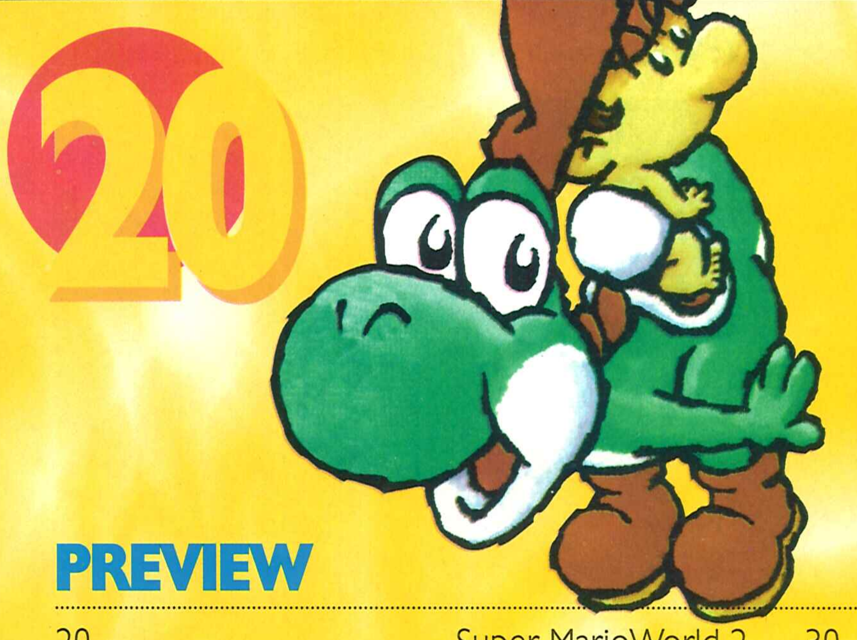
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, Begoña Contento, José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Colaboradores: David García, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz, Grupo Kronos

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Sistemas:** Javier del Val
Departamento de Circulación: Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, M. del Mar Calzada **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





En preview: Super Mario World 2, Yoshi´s Island

El **cóctel Miyamoto, Nintendo, Mario ha vuelto a crear lo imposible**, lo inaudito, lo que no cabía en la imaginación. Sin revoluciones, pataleos o cambios en la línea, han hecho de Mario casi otro juego. Más espectacular, más jugable, más divertido. Como estos chicos sigan así, la verdad es que no sabemos dónde van a llegar, pero por lo pronto no os perdáis la nueva aventura de Mario. Es el presente.

PREVIEW



En clave Nintendo: Acaba con Hagane

Uno de los **cartuchos más difíciles** que han pasado por nuestra redacción rinde cuentas este mes ante todos los que estáis aún sufriendo por su plataformas y espadazos. Con todo, **Hagane no ha terminado en este número**. Tiene tanto que decir que nos hemos guardado unas cuantas cosas para el número que viene.



EN CLAVE NINTENDO

...Y NUESTRAS SECIONES HABITUALES

DEJA DE PENSAR LOS JUEGOS

Only For Nintendo

KILLER CUTS MUSIC CD INCLUDED INSIDE!

KILLER INSTINCT

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

INCLUYE
CD KILLER CUTS DE REGALO

•Creado en estaciones de trabajo Silicon Graphics •Tecnología ACM•Desarrollado por Rareware•Alias Research-Power Animator•Rendering en 3D. Deja de perder el tiempo y prepárate para enfrentarte al juego de lucha más alucinante y real que jamás hayas visto. Killer Instinct el juego en el que

SUPER NINTENDO

EN CÓMO SERÁN EN EL FUTURO

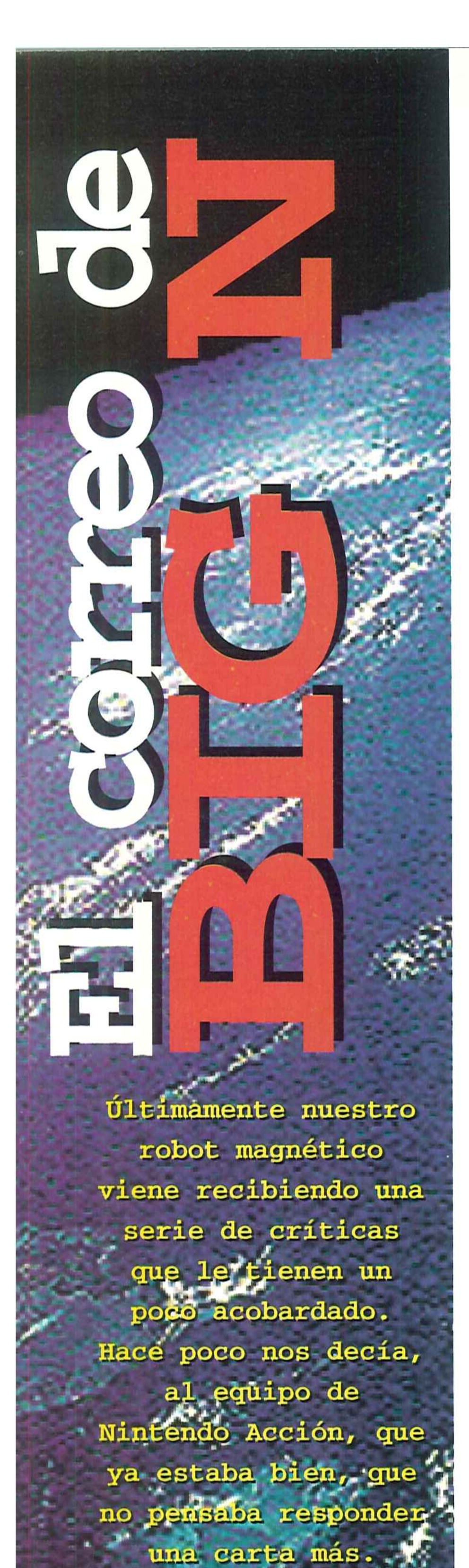
TODA DEBILIDAD SE PAGA MUY CARA. SE PAGA CON LA VIDA. PERO SI ERES DE LOS QUE SACA A RELUCIR ESE IMPULSO QUE LLEVA A ANIQUILAR A TODO AQUEL QUE INTENTE ACABAR CONTIGO, ESTE ES TU JUEGO. AHORA YA PUEDES APUNTARTE AL TORNEO QUE TE DARÁ LA OPORTUNIDAD DE DEMOSTRAR LO QUE TIENES CUANDO ALGUIEN TE PROVOCA: INSTINTO ASESINO.

Nintendo

Nintendo España, S.A.

KILLER INSTINCT

TAPSA/NWAyer



Últimamente nuestro robot magnético viene recibiendo una serie de críticas que le tienen un poco acobardado. Hace poco nos decía, al equipo de Nintendo Acción, que ya estaba bien, que no pensaba responder una carta más. Afortunadamente pudimos convencerle de que sólo se deben aceptar las críticas que vienen con buena intención y, por supuesto, desde los lectores de la revista. Que del resto era mejor hacer oidos sordos y no discutir. Se

Todos atentos, llega el 'Killer' de las dudas.

¿DONKEY 2 O MARIO 2?

¡Que tal te va, Big N! Me encantaría que me aclararas unas cuantas cuestiones que rondan en mi cabeza: -¿Cómo piensa Nintendo sacar provecho a un bombazo de la talla de Donkey Kong Country 2 si al mismo tiempo saca otro como Super Mario World 2?, ¿con cuál te quedarías tú si no tuvieras presupuesto para los dos?



LA BATALLA DE LAS ESTRELLAS

¡Menudo problema! Ojalá Nintendo se metiese en fregados de este tipo más a menudo, porque los usuarios de la Super quedaríamos más que satisfechos. Aunque el DKC2 está por ver, reconozco que la elección va a ser difícil. A mí me da que Yoshi's Island va a ser más rompedor respecto a sus antecesores que Donkey Kong Country 2 respecto a su primera parte. De todas formas, lo ideal sería comprar ahora el juego de Mario y dejar DKC2, que saldrá en Noviembre, como regalo navideño, porque los dos van a merecer la pena.

¿Alguno de estos dos juegos tendrá modo de dos jugadores simultáneos?

Descártalo en Super Mario World 2 y apuesta por él en Donkey Kong Country 2.

Y ya que hablamos de "doses", ¿para cuando un Zelda 2?

En Japón juegan a una versión "lavada de cara" del primer Zelda a través del Satellaview, pero no es una segunda parte con todas las de la ley. Todo el mundo habla de un posible Zelda para Ultra, pero todavía no hay nada oficial.

Por último, ¿me merece la pena comprarme Secret of Mana teniendo el Zelda y el Illusion of Time, y en espera de que llegue a España el Secret of Mana 2?

Dice el refrán que más vale pájaro en mano que ciento volando. Aplícate el cuento, que seguro que el "pájaro" del Maná es un seguro de diversión.

Jesús Morado Sánchez•Madrid.

DE NES A SNES

¿Es cierto que existe un adaptador para jugar con juegos de NES en la Super? ¿Dónde lo venden? ¿Cuánto vale?

Sí, yo sé de uno al menos que cumple esa función y se llama Super 8. Si buscas en tiendas especializadas puede que llegues a dar con él por un precio razonable, aunque no es un producto oficial y no está muy promocionado.

¿Cuándo volveréis a sacar un librito con todos los juegos comentados en vuestra revista como hicísteis en el número ocho?

Ten en cuenta que ya vamos por el número 35, y más que un librito parecería una enciclopedia. Para libro bueno, el del Killer Instinct de este mes.

Para comprar mejor, dime tus dos juegos favoritos de los siguientes géneros: plataformas, matamarcianos y pelea uno contra todos.

Te diré unos cuantos títulos, pero que conste que se me quedan muchos en el tintero. De plataformas, cualquiera de Mario (¡atención a Yoshi's Island!) y Donkey Kong Country. En cuanto a los matamarcianos, apunta Parodius y Axelay.

Por último, la saga Final Fight es el beat'em-up por excelencia. ¿Qué quiere decir eso de "beat'em-up"?

La traducción podría ser algo así como "acaba con todos a base de golpes", y aunque los anglosajones lo aplican también a los juegos de lucha, normalmente lo verás como referencia a juegos tipo Final Fight.

Sergio Expósito•19 años•Barcelona.

ACERCA DEL NÚMERO DE BITS.

¿Cómo estás Big N? Yo un poco preocupado por esta próxima generación de consolas que se nos avecina.(...) ¿Qué hace Nintendo que no saca un adaptador para potenciar las



posibilidades de nuestras SNES? Creo que deberían seguir el ejemplo de Sega y hacer un 32X para nuestra consola. Sólo esta pregunta, ¿es que Nintendo no nos va a sorprender con algo que nos de esperanzas a los poseedores de una SNES? Espero que sí, y pronto.

Verás Ricardo, creo que tú eres uno de los muchos consoleros que sufre esa enfermedad que los médicos llaman "síndrome del bit estomacal", que a veces deriva en una "hernia de mega en grado agudo". No, en serio, que no deberíais darle tanta importancia a datos como el número de bits, que a veces resultan engañosos. Yo he tenido la oportunidad de probar juegos de consolas de 32 bits como la 32X, e incluso de 64 como la Jaguar de Atari, y te aseguro que no he visto nada que le llegue a los talones a Donkey Kong Country, la versión para Super de Killer Instinct o incluso a Yoshi's Island. Lo que Nintendo y Rare están haciendo con tu consola de "sólo" 16 bits es más que suficiente para tranquilizar tus animos. De sobra, vamos.

Ricardo Polo López•16 años•Madrid.

INQUIETO POR EL FUTURO DEL FX

Hola Big N. Te agradecería, maestro de Nintendo, que contestases a mis "sencillas" preguntillas. Gracias.

Desde que me compré el Stunt Race FX no comprendo por qué se habla tan bien del chip Super FX2. Para mi gusto, los pixels son demasiado grandes. Creo que deberían estar más concentrados para lograr una verdadera sensación 3D. ¿Crees que se podrá mejorar el dichoso chip?

Sí, claro que se podrá. De hecho, Super Mario World 2 va a ser el primer ejemplo de cómo aprovechar las posibilidades del chip de Argonaut sin que esos gráficos poligonales que tanto parecen disgustarte tengan por que aparecer. Los efectos conseguidos por Miyamoto y compañía en ese juego dejarán boquiabierto al personal.

He leído en vuestra "sister" Hobby Consolas el reportaje sobre la entrevista a Miyamoto y su Super Mario World 2. En un principio enloquecí de alegría, pero en cuanto ví lo de que los gráficos han sido diseñados adrede para que parezcan dibujos hechos a mano, mi alegría decreció considerablemente. ¿Qué opinas al respecto, Big?

Sécate las lágrimas Joaquín, porque el que los gráficos tengan esas características no quiere decir que sean simples. Por lo que a mi respecta, el diseño de los escenarios, su colorido y los efectos de sombreado me han producido cortocircuitos de sorpresa. Te aseguro que son alucinantes. Y sí, están hechos a propósito empleando una nueva técnica de nombre Mophmation.

Joaquín Ramón•14 "years old".Valencia.

UNA DUDA ENTRE CUATRO JUEGOS

Hola Big N, tengo la Super y muchas dudas que espero que me resuelvas:

¿Qué tal Street Racer? Yo tengo Mario Kart y estoy que no (censurado) con él, ¿me gustará? ¿te gustó?

Es un buen juego, pero no le encontré nada que no hubiese visto antes en Mario Kart. De todas formas, en vista de tu pasión seguro que te encanta.

Sé que Judge Dredd no ha recibido buena crítica, pero lo vi jugar y me gustó. ¿Tú que crees?

Creo que Judge Dredd es el mejor de los últimos juegos peliculeros de Acclaim (salvando a Batman Forever, claro).

Desde luego, es de los pocos que rescataría del último lote.

¿Qué tal Looney Tunes Basketball?

Es una especie de NBA Jam un poco más infantil y con todo el sentido del humor que caracteriza a sus protagonistas.

¿Qué tal Unirally?

Me gusta, pero ¿sólo es correr por un circuito plano y saltar en momentos justos? Explícame cómo es.

Lo que ocurre con Unirally es que las imágenes de la revista no hacen honor a toda la jugabilidad que encierra. Desde luego, no se reduce sólo a eso. Hay emocionantes carreras, pruebas de saltos y mucha habilidad en juego.

Ponme los cuatro por orden de preferencia.

-Ahí va:

Unirally, Judge Dredd, Street Racer y Looney Tunes Basketball.

Juan Luis Bermúdez Varela•Málaga



ULTRA VS MULTIMEDIA

"La Ultra me tiene alucinado. Tanta memoria, tanta digitalización, tanto Rare y Alias y leo: "Nintendo anuncia que no tiene soporte CD". Me quedé idiotizado y me dije: "ya, pero almacena más memoria en un cartucho, claro". Ahora digo: "pero el CD es el futuro, música, películas digitalizadas con mayor nitidez. Ahí está la cuestión".

Iván Carnero Balvis•Madrid.

UNA DUDA DESPEJADA

"Claro que hay una sorpresa al pasarse el Dragon Ball Super Butoden 2. Con cada personaje te dan un trozo de código que sirve para coger a Goku y a Burori en el torneo y en el Vs., pero en la versión original. En cambio, Bandai lo puso de serie aquí".

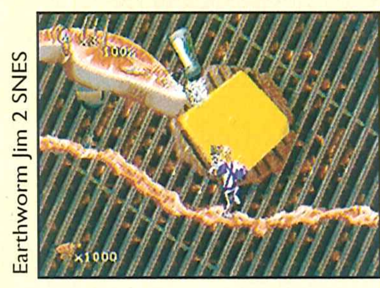
The Tracker

GB PARA ADULTOS.

"...Estaba viendo un catálogo de juegos para Game Boy. No es que dude de la calidad de estos juegos, pero la gran mayoría me parecieron infantiles. No tienes más que echar un vistazo para encontrarte con Pitufos, Pedros Picapiedra, tortuguitas Ninja, personajes de la Warner y de Disney... Pero, por el contrario, te puedes pasar un buen rato buscando un Samurai Shodown o un Universal Soldier. Desde aquí mando un mensaje desesperado a Nintendo para que sepa que, a pesar de que su portátil es pequeña, sus clientes también son grandes".

Joaquín Arjona Fraile•Madrid

Earthworm Jim 2 SNES



Earthworm Jim 2 SNES

Virgin España nos avanza sus planes

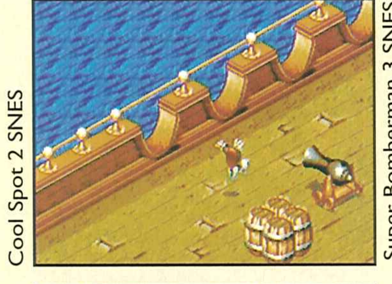
'Cool Spot Goes to Hollywood' y 'EAJ 2', en noviembre a la venta

Hace nada que se establecieron en España como compañía independiente (empezaron a funcionar el 1 de septiembre) y ya barajan una **lista de lanzamientos de lo más atractivo. Virgin Interactive España**, tal es el nombre definitivo que ha tomado la filial inglesa en estas tierras, ha puesto toda la carne en el asador proponiendo una serie de lanzamientos extraordinaria para los meses que nos vienen.

El **show empezará en noviembre** con tres platos fuertes. El primero, Cool Spot Goes to Hollywood en versión SNES, o sea la revancha del punto más salado del software que para la ocasión se ha vestido de **arcade 3D y ha tirado para arriba tanto en tecnología como en jugabilidad**. El segundo traerá más cola. Su nombre, Earthworm Jim 2. Sus atractivos, pues desde **nuevas fases cargadas de color y brillantez** hasta la puesta en escena de la novísima técnica creada por los chicos de **Shiny, Animotion 2**. Entre los extremos, la pose desenfadada y absolutamente divertida de la lombriz que se ha ganado a pulso a todos los usuarios con olfato de nuestra Super Nintendo.

El tercer plato se llama Super Bomberman 3 y llegará servido entre bombas y el mismo desparpajo que desde hace un tiempo viene caracterizando a estos simpáticos personajes de armas tomar. La tercera parte de sus aventuras repetirá todos los esquemas que ya conocéis, si bien **incorporará alguna que otra novedad** (no os perdáis un modo especial de juego) para que eso de poner bombas al contrario siga apeteciendo al personal.

La primera lista de Virgin se detiene aquí. Parece que e**l resto de juegos que baraja la multinacional no estará en la calle hasta principios del año que viene (posiblemente Ultra 64 incluida)**, pero ¿quién necesita más cuando de lo que se habla es de auténticos bombazos?

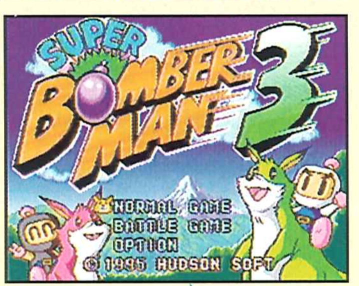


Cool Spot 2 SNES





Super Bomberman 3 SNES



En plena efervescencia de los **héroes** japoneses

Bandai distribuirá la versión SNES de 'Power Rangers: The Movie'





A lo largo de este mismo mes de septiembre llegará a las tiendas la versión para SNES de la última fantasía de los Power Rangers: el film. **Será de la mano de Bandai, la distribuidora que ya se encargó de sacar a la luz los primeros escarceos consoleros** de los muñecos nipones hace aproximadamente un año y con relativo éxito.

La película se estrenó a principios de este verano y aún continúa en las carteleras. **Producida por la FOX**, volvía a ponernos el futuro de la humanidad japonesa en manos de monstruos horribles y una mente diabólica que sólo estos fabulosos chicos podían detener. En el juego nos enfrentaremos a **12 megas de beat´em up**, con los seis rangers disponibles (incluido el nuevo Power blanco), la presencia de todos los monstruos y naves y megazords que tan populares han hecho a esta banda y hasta los **'caretos' originales** de los protagonistas. Sin máscaras... aunque sólo sea en la pantalla de presentación.

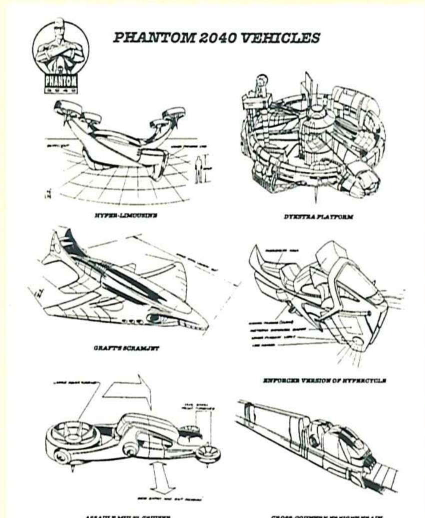
Pues eso, que en breve podréis degustar las excelencias de los nuevos Power Rangers. De momento sólo en Super Nintendo, ya que podemos **descartar el lanzamiento de la versión portátil.**

Tras Beavis & Butt-head

CiC continúa en la brecha con 'Phantom 2040'

CiC Vídeo, la **distribuidora en España de los productos de Viacom New Media**, continúa apostando por los videojuegos tras el exitoso lanzamiento de la versión SNES de Beavis & Butt-head.. El próximo cartucho que llegará a las tiendas será Phantom 2040, una conversión también a Super Nintendo del **cómic creado por Lee Falk**


Bocetos Phantom 2040



allá por 1936. Pero no, no os asustéis, que la aventura de este héroe encapuchado se desarrollará en el futuro, en el año 2040 para ser exactos. Así, por lo menos, sucede en la **serie de dibujos animados que se emite desde hace tiempo en los Estados Unidos** y pronto llegará a España. Y así sucederá en un videojuego de esos de personal revuelto que aprovechará las plataformas para enganchar a los buenos en su lucha contra los malos.

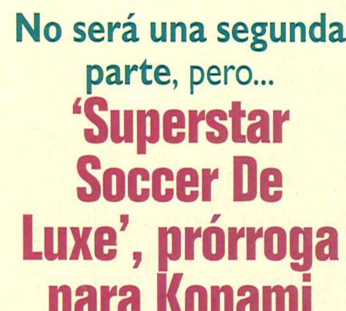
Si los planes de CiC se mantienen, el cartucho estará en la calle **a principios de noviembre.**

¿Es ésta la primera imagen de un juego para Ultra 64?

'Robotech', el primer '64 bits' de Gametek

'Buceando' en Internet nos hemos dado de bruces con un documento de lujo que podría ser una auténtica primicia si es que todos los extremos se confirman. Se trata de una imagen, **la primera imagen, de uno de los juegos que en este momento están siendo desarrollados para Ultra: Robotech Academy**. Como todos recordaréis, Gametek lleva ya un tiempo trabajando sobre la consola de 64 bits de Nintendo como parte del exigente Dream Team. De hecho, la compañía americana fue **una de las primeras compañías que tituló su creación** y no se cortó nada a la hora de difundir un argumento que estaría muy emparentado con populares **sagas manga en Japón**. Por lo visto el trabajo les ha cundido y aunque hace nada que tuvieron acceso al hardware definitivo de la máquina, lo cierto es que el juego está muy adelantado en su desarrollo. Como prueba un botón, aunque aquí nadie se moja a la hora de decidir si esta imagen pertenece a una estación Silicon o a la consola.


Robotech Ultra 64



No será una segunda parte, pero...

'Superstar Soccer De Luxe', prórroga para Konami

No habrá segunda parte. No habrá número 2, ni se revolucionará el producto, ni nadie dirá para qué una segunda parte si nada ha variado. Lo que Konami hará con su International Soccer en SNES es una especie de reversión que aparecerá en la calle bajo la coletilla De Luxe.

Esta secuela incluirá una serie de mejoras que, al estilo de los nuevos 96 de EA, modernizarán el producto para situarlo a la altura de los competidores.

El cartucho puede aparecer a mediados de noviembre.



Ganadores del concurso Disneyland París

El pasado 5 de septiembre se sortearon ante notario los **45 viajes para tres personas** a Disneyland París que regalábamos en nuestro macro concurso del número 32. Aquí están los resultados. Si tu nombre aparece en esta lista, enhorabuena.

Juan A. Barrado Crespo (Madrid)
José Luis Gutiérrez Comas (Baleares)
Javier Girones Torren (Gerona)
Juan Padilla Vera (Málaga)
Belén Acín Rodríguez (Madrid)
Rafael Gil Ortega (Badajoz)
Jorge Ortal Grandal (Pontevedra)
Manuel Barrios Martínez (Almería)
Milagros Parra López (Albacete)
Miguel Barata Cuenca (Madrid)
Xabi Tapia Ceiza (Alicante)
Jorge González Ribes (Valencia)
Iñigo Aymat de Guezala (Madrid)
Claudio Ripoll Cutillas (Alicante)
Víctor de Juan Carrillo (Alicante)

30 IDEAS NINTENDO

• **1-** ¿Qué tal la vuelta de vacaciones? Seguro que no tan revuelta como dices si tienes **Nintendo Acción** en tu poder.
• **2-** Además, este mes viene potente con **el cuadernillo del 'Killer'**. Dale un repaso para ponerte al día de la nueva bomba de Nintendo.
• **3-** Y ya que te lo planteas, anímate a **participar en nuestro concurso**. ¡Hay cartuchos, gorras y camisetas a *tutiplén*!
• **4-**Esto de volver a clase es un palo. A lo mejor, se te hace más llevadero con unas partiditas al **'Castlevania X'**.
• **5-** Aunque puede que prefieras jugar a ser realista y pedir lo imposible: un viajecito a los EE.UU. para comprar el **Virtual Boy**.
• **6-** Repásate la guía del **'Jungle Strike'** de Super.
• **7-** De paso te pones en forma para el **'Urban Strike'**.
• **8-** ¿Te vienes al cine? Vamos a ver la *peli* de los **'Power Rangers'**.
• **9-** Venga, anímate, que **Bandai** va a tener el detalle de traer la versión de Super Nintendo del filme.
• **10-** Un juego que seguirá los pasos de **'La Máscara'**, cartucho *peliculero* al que también puedes echarle ya un vistazo.
• **11-** Por cierto, ¿te enteraste del follón de la liga de 22 equipos?
• **12-** En la del **'FIFA 96'** sólo habrá 20, pero será un bombazo.
• **13-** Esta idea nos da gafe, así que preferimos callarnos.
• **14-** Hazte fotos, manda trucos, escribe a Big N o haz un dibujito *guay*.
• **15-** ¿Has contado a tus amigos lo de **'Super Mario World 2'**?
• **16-** Alucinan como cuando les hablaste de **'WeaponLord'**, ¿eh?
• **17-** Si quieres ser el primero, no dejes de leer **Anticipación**.
• **18-** Un saludo desde aquí para el señor de la columna de la derecha, que es el único que cuenta sus confidencias en público.
• **19-** Deja boquiabierto al profesor de Ciencias Naturales: háblale de los dinosaurios de **'Primal Rage'** y a ver qué te responde.
• **20-** ¿A qué esperas para ver **Waterworld**?
• **21-** A la salida, compara lo que has visto con las imágenes del juego que te damos en **nuestra Preview** y después nos lo cuentas.
• **22-** Vuelve a mirar el libro de 'Killer Instinct' y termina de creerte que **es un juego de Super**.
• **23-** Después, ráscate el bolsillo y mira si te da para comprártelo.
• **24-** Y no te olvides que viene con un **CD musical**.
• **25-** ¿Te creías que nos habíamos olvidado de tu Game Boy? ¡Pero si te damos toda una SuperStar de **'Street Fighter II'**!
• **26-** Ahora prueba el **'Batman Forever'** de SNES.
• **27-** Pero si decides quedarte en casa, sigue avanzando en **'Illusion of Time'**. Ya sabes, un ojo en la pantalla y otro en nuestra guía.
• **28-** Felicítanos por haber conseguido acabar este número a tiempo.
• **29-** ¡Ah, incluid vuestras propias ideas Nintendo en las cartas.
• **30-** Ya sabes: quedamos en el mismo sitio, a la misma hora.

Equipo 'post veraniego' de Nintendo Acción

Acclaim prepara 'Maximum Carnage 2'

Spiderman y Venom contraatacan

Estas pantallas pertenecen a **'Maximum Carnage 2'**, la segunda parte de un juego de Acclaim que estaba protagonizado por **Spiderman**, **Venom** y **un montón más de personajes de la Marvel**. El acuerdo existente entre ambas compañías (la de videojuegos y la de cómics) sigue siendo **exprimido** para deleite de todos los fans del hombre araña y sus compañeros. Esperamos verlo pronto en España.

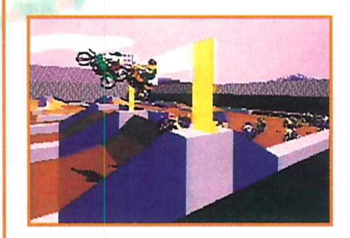




'Dirt Trax FX', el próximo en usar el chip

El FX2 regresa en moto

El próximo cartucho en incorporar el chip **Super FX2** va a ser **'Dirt Trax FX'**, un juego de carreras de motos que lleva el sello de **Electro Brain** en los EE.UU.. Cuentan que se han empleado **sprites** para crear a los **corredores**, dejando los **gráficos poligonales** para los **escenarios**, y la verdad es que la combinación resulta espectacular: ojo a las imágenes. Diferentes vistas y varios modos de juego (uno a pantalla partida) harán las carreras más atractivas.





En Japón, con el Satellaview

¡Un 'Zelda' vía satélite!

Los afortunados japoneses que tengan el **Satellaview** conectado a su **Super Famicom** pueden disfrutar de una **versión renovada del primer juego de 'Zelda'**, que apareció hace nueve años para los 8 bits. Las sesiones de juego se programan durante **cuatro horas a la semana**, y **cada siete días** se abren **nuevas zonas del mapeado** para que la partida siga su curso. ¡Los hay que tienen suerte!

'Final Fight 3', entre sus novedades

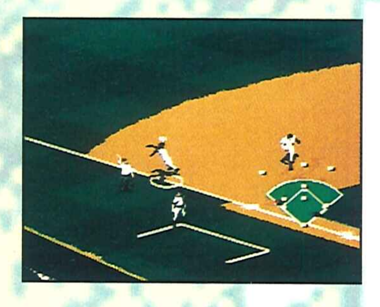
Capcom anima los 16 Bits

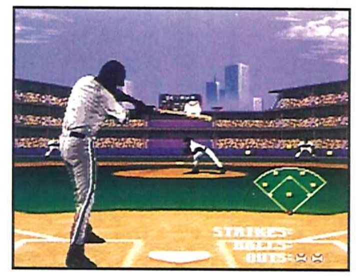
'Final Fight 3' es quizá el título más atractivo de la nueva hornada de juegos para **SNES** que **Capcom** tiene entre sus próximos lanzamientos. El retorno de Guy y Mike Haggar se unirá a la salida de cartuchos como **'Megaman X3'**, **'Megaman 7'**, **'Breath of Fire'** o **'Marvel Super Heroes: Thano's Quest'**, una aventura con personajes de la talla de Spiderman, Wolverine, Iron Man, Capitán América y Hulk.

Primeras imágenes de la versión SNES

Frank Thomas se 'deja' ver

Acclaim ha mostrado las primeras imágenes de **'Frank Thomas. *Big Hurt Baseball*'**, un juego que ha dado mucho que hablar debido al empleo de la novedosa **técnica de captura de imágenes en movimiento**. La **calidad de las pantallas** que os mostramos -versión SNES- nos hace concebir grandes expectativas de éxito en nuestro país, pese a que el béisbol no sea un deporte demasiado popular por estos pagos.





Aunque oficialmente no pertenece al 'Dream Team'...

¿Trabaja Square Soft para Ultra 64?

Pese a no ser un miembro *oficial* del *Dream Team*, el grupo de compañías que programa juegos para **Ultra 64**, **SquareSoft** ha mostrado algunas imágenes creadas en estaciones de trabajo **Silicon Graphics** que han hecho saltar la alarma: podrían pertenecer a personajes de **'Final Fantasy VII'**, un título que supondría la continuación de la famosa saga en la nueva consola de **Nintendo**. Esperemos que pronto se confirme tan fabulosa noticia.



EL CONFIDENCIAL de Nintendo Acción

El Confidencial nunca descansa, el Confidencial no tiene vacaciones, el Confidencial siempre está *al loro*. Por eso puede sorprenderos mes a mes con **los últimos chismorreos** que circulan por el mundo del videojuego, 'cotilleados' de los sitios más insospechados. ¿Creerlos o no creerlos? Simplemente darse por enterado, porque nada de lo que aparece en estás líneas es ciencia ficción ni fruto de alguna imaginación calenturienta.

 El primero de la tarde es continuación de algo que os adelantábamos el mes pasado y que ha dejado a más de uno sin poder dormir por las noches. Hablábamos entonces de que **Nintendo España** sopesaba la posible **traducción de más juegos de rol**, y os dábamos tres candidatos: 'Earthbound', 'Chronno Trigger' y **'Secret of Evermore'**. Bien, pues parece que es éste último el que va por delante en las apuestas, y ya se apunta el **mes de abril** como posible fecha de **salida**.

 También en el número anterior salía a relucir un RPG protagonizado por **Mario**, y le otorgábamos a Rareware su paternidad. Ahora se ve que la cigüeña decidió cambiar de rumbo, de tal forma que su nuevo destino fuera la sede de **SquareSoft**, que podría encargarse finalmente de programarlo. A propósito, que la compañía japonesa va a ponerse manos a la obra con la **segunda parte de 'Front Mission'**, otro de sus últimos éxitos.

 Cambiando de tema, vamos ahora con **'Donkey Kong Country'**, porque nos hemos enterado de que en los 32 megas de la primera parte del juego no cupo la totalidad de lo que había sido programado por Rare. Pero no os preocupéis, que no cunda el pánico, porque parece que **muchos de los niveles sobrantes** van a ver finalmente la luz **en 'DKC 2'**.

 Seguimos con las secuelas y tratamos de una que sería un éxito seguro en caso de que llegase a aparecer. Nos referimos a la **tercera parte** de **'Street Fighter'**, de la que **hemos oído hablar** en ciertos círculos de entendidos pese al silencio reinante al respecto en el cuartel general de **Capcom**.

 Y terminamos por hoy tomándonos un *cafelito* con **Howard Lincoln, presidente de Nintendo of America**, a ver qué podemos arrancarle. Lo primero es un detalle que a más de uno le habrá llamado la atención: mucho bombo y platillo para la foto de **Ultra 64**, pero por allí no había ni rastro del **pad**.

Y es que, según este mandamás de la Gran N, el diseño del **mando** va a ser **revolucionario**, y de ahí que no se quiera mostrar en público todavía. Lo que sí confirma el bueno de Howard es que no está planeado un accesorio con CD-Rom para la U64, y que ésta podría **aparecer en Japón el próximo diciembre**. Como sea verdad, habrá que reservar plaza en el primer vuelo que salga para el país del sol naciente.

Por Javier **Abad**

Donkey no está y Diddy es ahora

Donkey Kong el rey de la comedia Country2

Compañía: Nintendo

Memoria: 32 megas

Lanzamiento: Nov.- Dic.

Es el turno de Diddy y de su chica, Dixie, una monita rubia de uñas pintadas. Es hora también del regreso del equipo de oro que creó a Donkey K. y revolucionó el mundo de la Super.

El mono ha vuelto. **Rare**, **el 'ACM'**, **la renderización** y **los dólares** han viajado con él desde donde lo dejamos. Acalorado tras visitar millones de hogares y con una lección aprendida: no se puede ser tan genial. Su regreso tiene encandilado al **personal más fiel**, a ése que **Nintendo** arrulló durante muchos meses en una cuna de alta tecnología. Pero hay que evolucionar y nada mejor que ensayar con un **nuevo planteamiento**. A **Donkey** le han **secuestrado** y **Diddy** tiene que vérselas con los **Kremlings**. ¿Él solito? Ni hablar. Le han buscado un niña *muy mona* de nombre **Dixie**, cuya relación con él aún no ha desmentido nadie y cuyas gracias van a provocar muchos aplausos. No será el único motivo para aplaudir. Los **nuevos amigos** de Diddy, entre ellos **una araña** que viste zapatillas de tenis o **una serpiente** súper enrollada, también darán que hablar. Las renderizaciones, los peculiares modos para dos jugadores, las nuevas melodías y el escandaloso número de **fases secretas** serán otros factores a tener en cuenta. Y no falta mucho para que tengamos una nueva oportunidad para hacer el mono... renderizado.

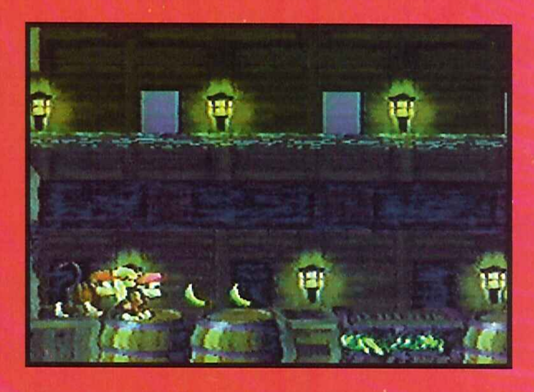


Novedades a tope. *Lo más nuevo de Donkey 2: la nueva pareja protagonista, los nuevos animales de 'apoyo', el nuevo mapeado, las nuevas habilidades del dúo...*



¿Otro súper ventas? *Nintendo cree que DKC2 podrá rebasar la cifra record de cartuchos alcanzada por DKC.*







NHL 96

La edición 1996 de este excelente juego de hockey ha apostado por la sencillez en el control y por una extensa base de datos para relanzar su posición en este mercado.

Compañía: Electronic Arts

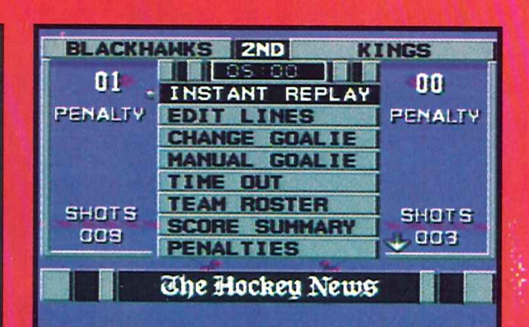
Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Noviembre

El único juego de hockey sobre hielo en el que aprenderás a jugar

Desde el mítico **'Blades of Steel'** para N.E.S. no ha habido juego de hockey que combinara tan magistralmente **sencillez y espectáculo** como en breve tendrá oportunidad de demostrar la edición 96 de todo un clásico del hockey: NHL. Electronic Arts, una de las compañías más listas de este mundillo, no sólo ha hecho evolucionar un título del que al menos en España no se conocen grandes forofos, sino que además ha **sabido evitar las partes más picajosas y engrandecer las que a todos nos encadilaban**. Su versión 96 aspira a dejarse llevar mejor y, como en todos los clásicos a los que la compañía americana está sometiendo a un lavado de cara, a explotar el aspecto gráfico-animación junto al de las opciones. Esta vez no se les ha escapado nada. Estarán **todos los equipos americanos de hockey**, todos los jugadores (con posibilidad de edición personalizada), todas las tácticas y todo se podrá elegir o modificar. En juego, ídem de ídem. Con una variación, ahora se dejarán ver más los regates sobre hielo stick en mano, las animaciones subirán enteros y el conjunto prometerá rodear de hielo tu habitación. Y por si las reglas y otras decisiones arbitrales siempre han sido tu problema en esto del hockey, olvídate de ellas. Y dedícate a pegarte con el contrario.

La primera impresión. *A priori el juego huele a arcade, pronto descubriréis su capacidad de simulación.*



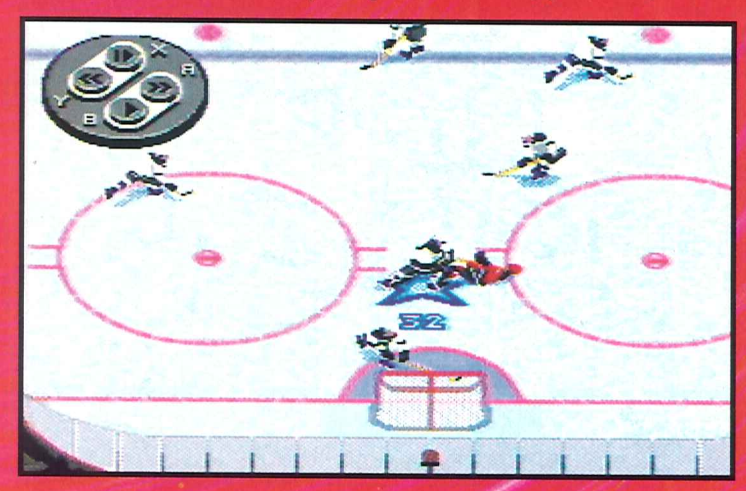
Todo, a mano. *En la línea de los juegos de EA Sports, podréis acceder a las estadísticas del partido en un instante.*



Entró, entró. *Olvidaréis las farragosas reglas del hockey y os dedicaréis tan sólo a disfrutar del hielo y de los goles.*



En acción. *Será una pasada sentir como se desenvuelven los jugadores en la pista. Más real, imposible.*





Anticipación

La mascota olímpica

Izzy´s Quest for the Olympic Rings

ya despierta pasiones

Compañía: U.S. Gold

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Noviembre

Todavía falta casi un año para su coronación, pero Izzy, la mascota de Atlanta´96, ya empieza a campar a sus anchas por la Super de la mano de U.S. Gold.

Izzy no significa nada, no representa a ningún animal, bicho u objeto conocido, tampoco tiene forma definida y por supuesto queda en duda si es bonito... o imposible de calificar. Es la mascota oficial de los próximos **Juegos Olímpicos** de Atlanta y eso debería ser suficiente. Además, **Izzy** no es más que el resultado de la **pronunciación** a lo **yanqui** de **¿Qué es esto?** (***Whatizzydis?***). Así que imaginaos el postre. ¿El postre? Bueno, el postre se llama videojuego y no ha salido nada mal. Estará con vosotros allá por la **primera quincena de noviembre**, de la mano de **U.S. Gold**, que siempre está al quite con estos faroles, y presentará una **estructura de arcade** a lo 'Cool Spot' con reminiscencias deportivas y, por así decirlo, mucho espíritu olímpico. Sí, es cierto que se podría haber hecho un cartucho deportivo, pero imaginaos al bicho éste corriendo los 100 metros. Así que arcade, pero con logro olímpico: **localizar los anillos** de marras en **cinco fases** cargadas de **subniveles** y mucho salto, y otros avatares por medio. Colorista, alegre, simpático y divertido. Dará mucho de sí este **'Izzy'**.









Izzytransformable. *Izzy podrá transformarse en distintos objetos 'olímpicos' a medida que recoja determinados items.*



Simpatía por encima de todo. *Veréis una parafernalia y unos personajes muy coloristas y a tono con el objetivo: divertir.*



¿Qué es esto? *Izzy comienza pronto a aparecer por estos lares computerizados. Dicen en U.S. Gold que este cartucho será el primero de una saga que finalizará al tiempo que comienzan las Olimpiadas de Atlanta.*

EL MAS BESTIA DE SUPER NINTENDO FICHA POR GAMEBOY



Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! **Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44**



USA ya juega, en Europa sueñan con él

El mercado americano 'testeará' las posibilidades reales del Virtual Boy.

El Virtual Boy retorna a Alta Definición, dando una de cal y otra de arena. Su puesta de largo en EE.UU. contrasta con la incertidumbre reinante sobre su posible salida en nuestro país.

Quién nos iba a decir que después de unos meses sin abrir el quiosco de **Alta Definición**, iba a ser el verano, normalmente tan falto de noticias, el que nos diese por fin un motivo para reactivar la sección. Ocurrió que allá por el **21 de agosto** salió a la venta **en los *States* el Virtual Boy**, la nueva máquina de **32 bits** con la que **Nintendo** se apunta al carro de la modernidad vía efectos y sensaciones **3-D** desconocidos hasta ahora para los simples mortales poseedores de una consola al uso. Visto lo visto, nos hemos puesto manos a la obra para desvelaros todos los detalles y, de paso, bucear en lo que puede ser **el futuro que le espera al VB por estos pagos**.

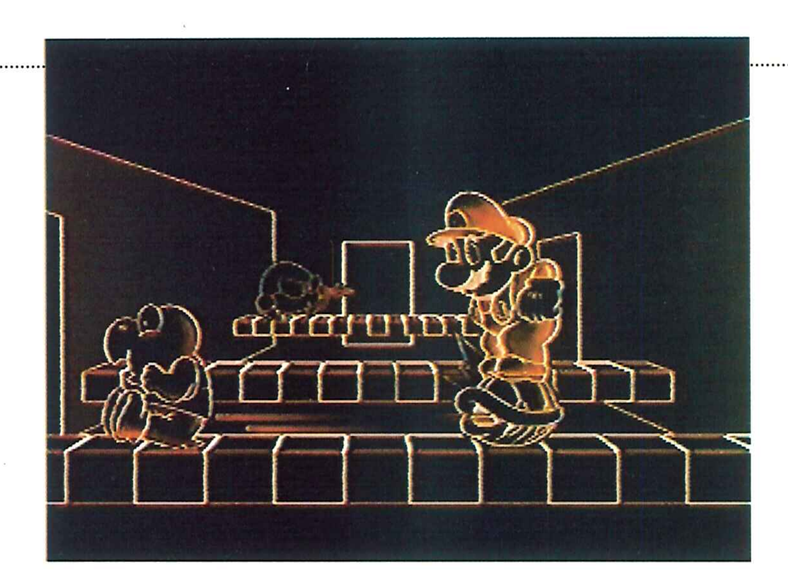
Comenzando por las noticias que nos llegan del otro lado del charco, el hecho se resume esencialmente en la puesta a la venta del aparato de marras, con lo cual por fin se hace realidad aquel proyecto que **se dio a conocer** a la prensa especializada **en la feria nipona de Shoshinkai**, celebrada en noviembre del año pasado. Meses de espera y algún que otro retraso en la fecha de salida prevista inicialmente han terminado ya para todo aquél que esté dispuesto a pagar los casi 180 dólares (unas **23.000 pesetas**) recomendados como precio de **un pack** en el **que** también se **incluye** un juego: **'Mario's Dream Tennis'**. Asimismo **están ya disponibles** los otros tres títulos de los que se venía hablando desde que la nueva máquina se diera a conocer: **'Teleroboxer'**, **'Galactic Pinball'** y **'Red Alarm'**, cada uno a un

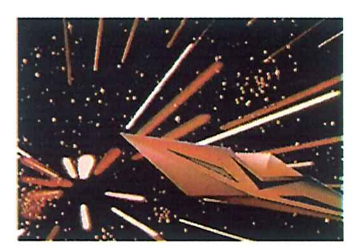
precio recomendado de unos 40 dólares (**5.000 pesetas** aproximadamente), con lo cual parece claro que hacerse con un cartucho no va a suponer un desembolso económico muy elevado.

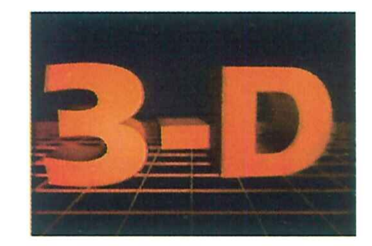
25 millones de dólares en publicidad

Por supuesto, un lanzamiento de esta índole no va a pasar de largo sin una campaña monstruo por parte de **Nintendo of America**, que tiene previsto gastarse la **módica cifra** de 25 millones de dólares en publicidad a lo largo y ancho del país (*nationwide*, que dicen ellos). Anuncios televisivos y radiofónicos, folletos propagandísticos y hasta **un acuerdo con Duracell para regalar las pilas** se llevan la parte del león en este aspecto inevitable para que las ventas marchen debidamente.

¿Una pasada? Si tomamos las cifras independientemente, sí lo parece, pero no hay que olvidar de qué estamos hablando. En **Nintendo** aseguran que **no hay nada parecido al Virtual Boy** en el mercado de videojuegos y, aunque aquí todavía no hayamos podido comprobarlo, **nuestros enviados** al pasado **E3** de Los Ángeles sí pudieron asomarse al visor del VB y **vinieron hablando maravillas** sobre la sensación de tridimensionalidad que ofrece.





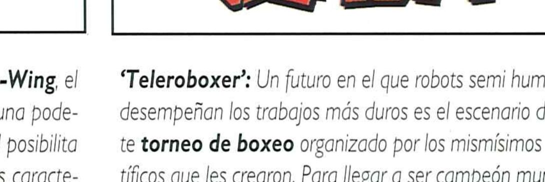


Juegos para la tercera dimensión

'Galactic Pinball': *El* ***pinball del futuro*** *se desarrolla en* ***4 mesas diferentes*** *que dan al jugador la oportunidad de salvar al mundo de una invasión extraterrestre e, incluso, introducirse en algunas fases de bonus. Impresionantes efectos 3D gracias a los movimientos multidireccionales del tablero.* YA DISPONIBLE.



'Mario Clash': *El clásico* ***'Mario Bros.'*** *de toda la vida entra en una* ***nueva dimensión*** *cuando los koopas y otros enemigos atacan desde arriba y abajo, izquierda o derecha, e incluso atrás y adelante. Detrás quedan plataformas, tuberías y diversión a montones.* YA DISPONIBLE.



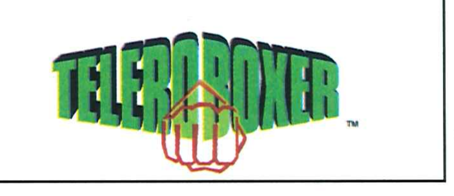
'Mario's Dream Tennis': *Un juego de tenis protagonizado por siete All Stars entre los que se cuentan* ***Mario, Donkey Kong Jr., Yoshi y Koopa****.*
Ofrece dos modos de juego: partidos individuales o dobles para un solo jugador, o partidos de dos jugadores vía cable que conecta entre sí dos Virtual Boy. YA DISPONIBLE.



'Red Alarm': *En el papel de* ***piloto del Tech-Wing****, el jugador debe combatir a las fuerzas de KAOS, una poderosa máquina de inteligencia artificial. El control posibilita los movimientos libres en el espacio, y entre las características de la nave se cuentan escudos protectores, misiles y potenciadores de velocidad.* YA DISPONIBLE



'Teleroboxer': *Un futuro en el que robots semi humanos desempeñan los trabajos más duros es el escenario de este* ***torneo de boxeo*** *organizado por los mismísimos científicos que les crearon. Para llegar a ser campeón mundial, el jugador tiene que vencer a nueve de estos robots boxeadores.* YA DISPONIBLE.



'Wario Cruise': *Este juego presenta al 'anti Mario' en el papel estelar de protagonista a través de cuatro fases divididas en tres niveles cada una.*
Un tesoro y un mundo subterráneo le bastan a Wario para adentrarse por cavernas y túneles de todo tipo.
DISPONIBLE EN OCTUBRE.



Los 'third parties' también tienen algo que decir. Nintendo no es la única compañía que está desarrollando juegos para el Virtual Boy. Entre los títulos que otros grupos preparan para la nueva consola, se pueden citar los siguientes: **'Virtual League Baseball'**, de Kemco, un proyecto deportivo para el mes de octubre; **'Panic Bomber VB'** (puzzle) y **'Vertical Force'** (matamarcianos), los dos de Hudson Soft; **'Jack Bros.'**, un juego de acción laberíntica que llegará vía Atlus; y **'Waterworld'**, la conversión peliculera que Ocean realiza de la última aparición del tan vapuleado Kevin Costner.

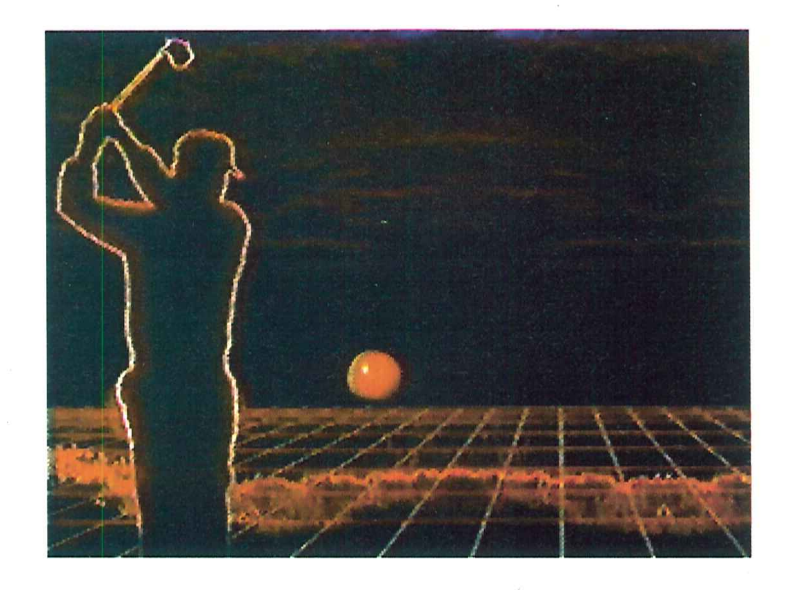


Nosotros nos tenemos que conformar con las imágenes que ilustran estas páginas, de más calidad que las que os habíamos mostrado anteriormente y que hablan bien a las claras de sus posibilidades.

No es momento para correr riesgos

Ahora nos introducimos en la segunda parte del asunto, la pregunta que seguro que os estáis haciendo la mayoría de vosotros desde el principio: ¿**cuándo** va a venir el **VB a España**? La respuesta podría resumirse en dos palabras: respeto e inseguridad.

Respeto a las nuevas consolas, respeto a la dura competencia (el mercado está abarrotado de máquinas), respeto a los precios, **temor**, en suma, **a que el concepto VB no tenga repercusión** entre el público consolero. La decisión final todavía no está tomada, pero el estado de ánimo en **Nintendo España** es de duda ante el posible funcionamiento de una consola como ésta en el mercado hispano.

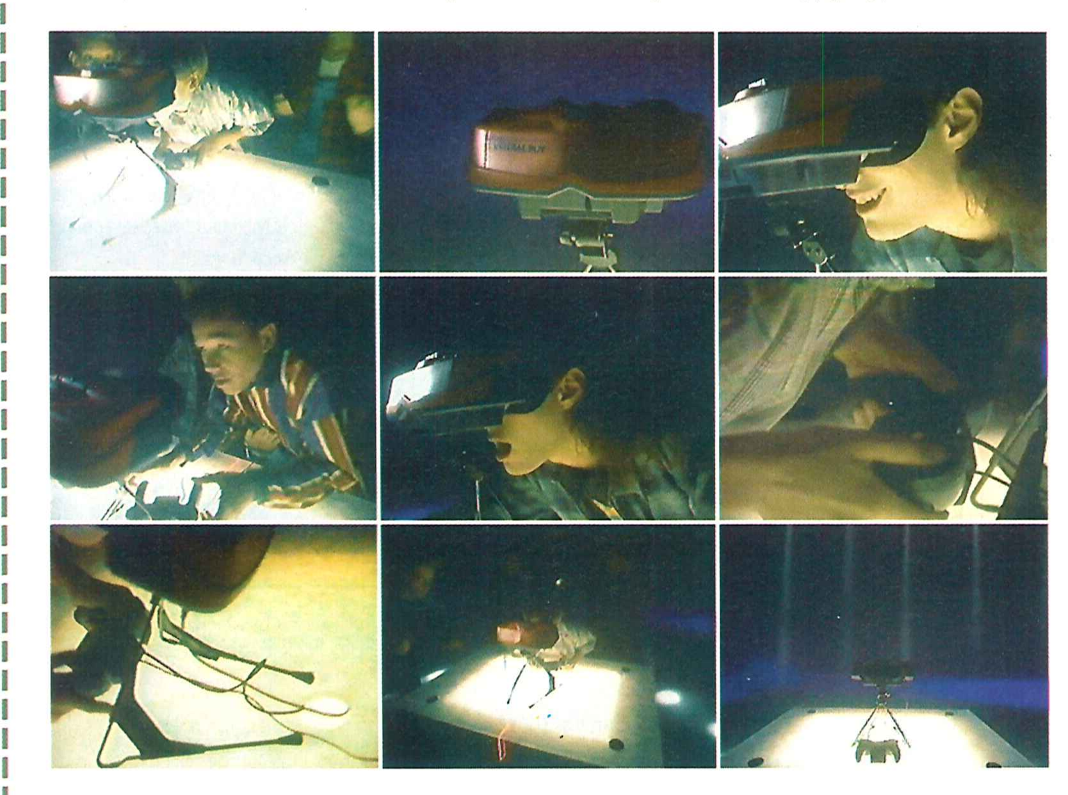


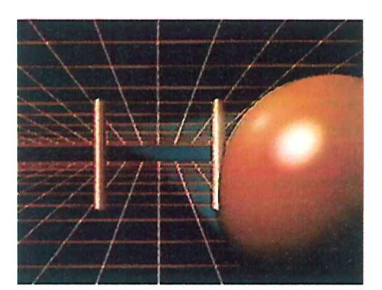
Por lo tanto, en vista de que la incertidumbre sigue instalada sobre el panorama de la nueva máquina en España, seguimos sin poder ofreceros una contestación definitiva. Eso sí, últimamente hemos oído comentarios que mantienen que **si VB funciona bien en USA,** Nintendo se decidirá a poner la máquina a la venta en Europa. Con o sin Ultra, y a un precio que rondaría las 30.000 pts.

¿Consola portátil o doméstica?

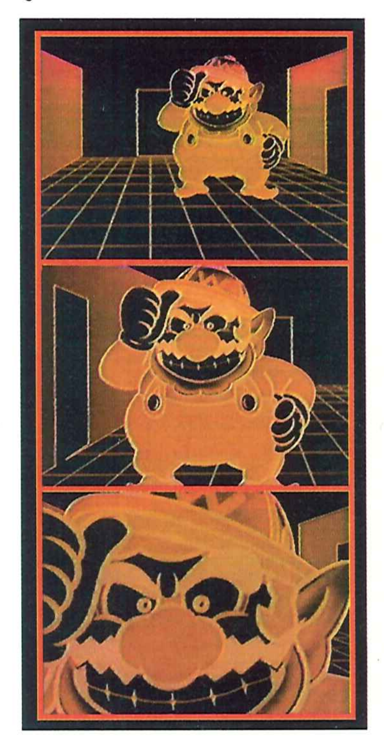
Pese a que suele pensarse que **Virtual Boy** *es una consola portátil, lo cierto es que ante su aspecto y tamaño* **es difícil concebir a una persona jugando al VB en la parada del autobús** *(probablemente se daría con el cristal de la marquesina). Se podría decir que estamos ante un* **nuevo concepto de consola de videojuegos** *que toma de los aparatos domésticos el hecho de que nos impide desplazarnos al tiempo que jugamos, y de las portátiles el no precisar de un monitor de TV para su visualización.*

Desde **Nintendo** *se habla de una 'tecnología de inmersión en imágenes en 3-D', lo cual hace honor a la verdad:* **el jugador**, *y sólo él, se introduce en un universo tridimensional ayudado por* **un pad** *que dispone de* **dos botones direccionales** *con los que gozar de autonomía plena en los desplazamientos por el espacio. Pero en fin, hace falta verlo (y jugarlo) para entenderlo.*





La nueva imagen de Wario. *Éste es el sorprendente aspecto que tendrá Wario tras pasar por el filtro mágico del Virtual Boy. Su juego saldrá en octubre en los E.E.UU.*



Todo lo que debes saber sobre la nueva máquina de la Gran N

¿Cómo crea el Virtual Boy los gráficos en tres dimensiones?

• El VB utiliza dos dispositivos LED (Light Emitting Diode), dos espejos oscilantes y dos lentes para crear los gráficos 3-D.

La imagen aparece en cada LED en cuatro tonos de rojo sobre fondo negro, es enfocada por las lentes y reflejada por los dos espejos a través de un espacio tan pequeño que hace que los ojos la interpreten como una imagen única.

Al igual que en la realidad, cada ojo la ve desde un ángulo ligeramente distinto, lo que la dota de profundidad y la hace parecer más alejada o más cercana.

¿Por qué no es en color?

• La resolución o nitidez de las imágenes es tres veces mejor que si hubiesen sido incluidas las emisiones en azul y verde. Además hay que ser realistas, la pela es la pela, y el sistema hubiese costado tres veces más.

¿Cuántos bits procesa su CPU?

• El corazón del Virtual Boy es un chip RISC (Reduced Instruction Set Computer) de 32 bits.

¿Cuál es la resolución de la imagen?

• Retened esta cifra: 384 x 224 pixels para cada ojo.

¿Cómo son sus cartuchos?

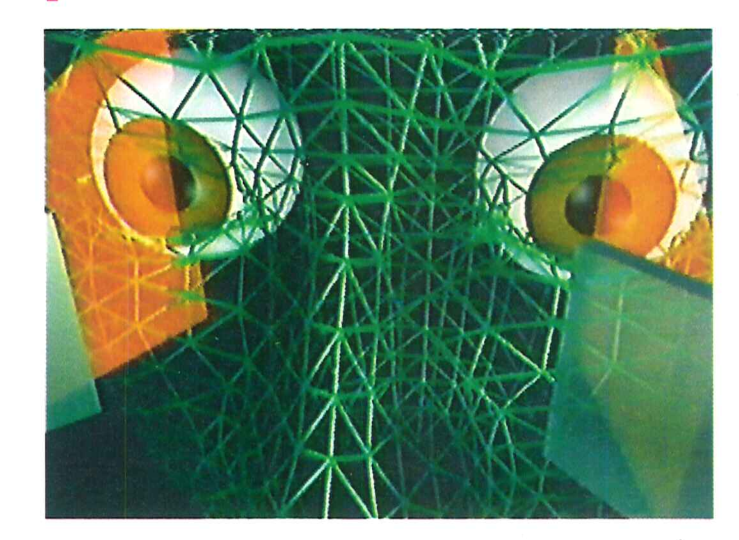
• Tienen un tamaño ligeramente superior al de los de Game Boy, y una memoria de entre 8 y 16 megas.

¿De dónde toma la energía para funcionar?

• Se alimenta de seis baterías AA o a través de la fuente de alimentación de la Super Nintendo. Interesante el dato, ¿eh?

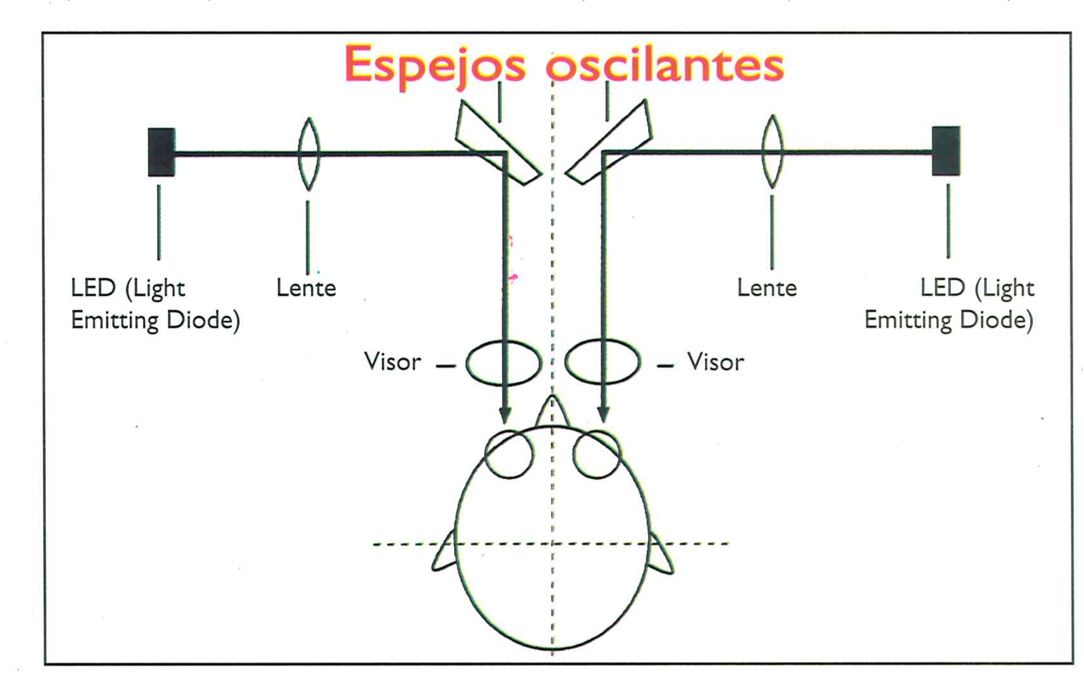
¿Cómo llega el sonido al jugador?

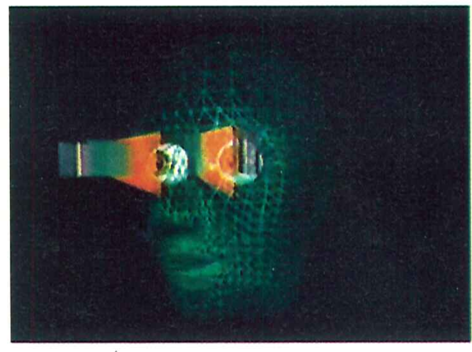
• El Virtual Boy incorpora dos altavoces estéreo que quedan cerca de los oídos del jugador cuando éste se acerca al visor, de forma que los efectos de sonido espacial contribuyen a acentuar la sensación de inmersión que produce el sistema.

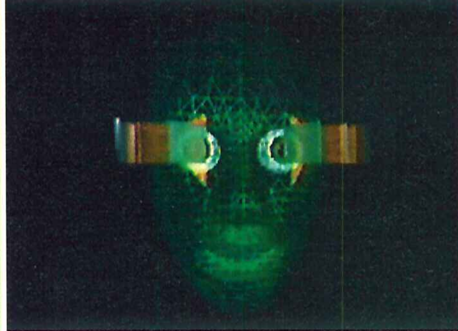


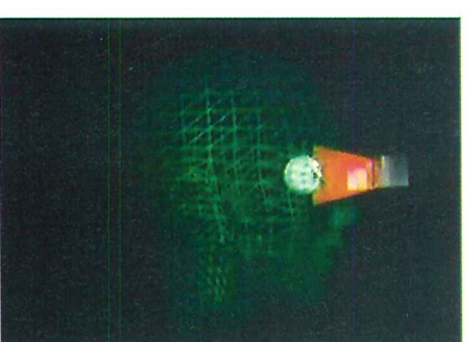
¿Pueden participar dos jugadores?

• El sistema está provisto de un solo mando de control, si bien cabe apuntar que algunos juegos permitirán la participación de dos personas mediante un cable que unirá dos Virtual Boy.











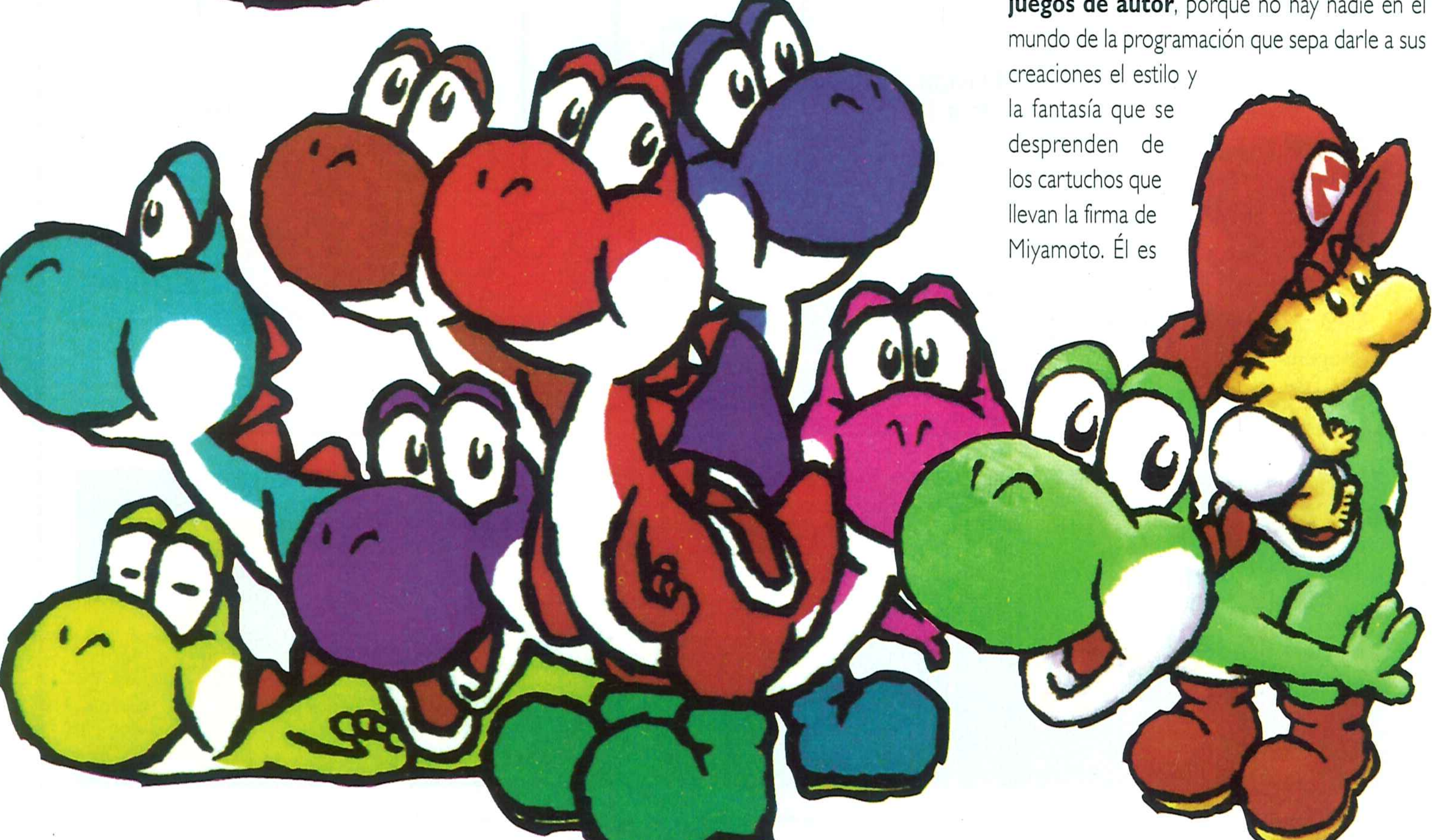
SUPER MARIO WORLD 2

Papilla de FX, el manjar favorito del bebé Mario

Miyamoto va a volver a hacerlo. Meterá a Mario en su chistera, echará dentro la magia del chip FX2, dará unos ligeros toques con la varita de su portentosa imaginación, y el truco habrá vuelto a funcionar. Será 'Yoshi's Island'.

La ***preview estrella*** de este número no podía tener un protagonista mejor que **Mario,** ni celebrar un acontecimiento mayor que la próxima salida de la **segunda parte** de sus aventuras en **Super Nintendo**. Todos debemos congratularnos de que el genial **Miyamoto** haya vuelto a poner su imaginación al servicio de un proyecto propio para los 16 bits, abandonando así su política de colaboraciones en programas ajenos o de supervisión de los juegos que se desarrollan para Ultra 64.

De la misma forma que se habla de cine de autor, en este caso podría hablarse de **videojuegos de autor**, porque no hay nadie en el mundo de la programación que sepa darle a sus creaciones el estilo y la fantasía que se desprenden de los cartuchos que llevan la firma de Miyamoto. Él es



LA FICHA

- Nintendo •
- Super Nintendo •
- Plataformas •
- 16 Megas •
- Octubre •

simplemente el mejor, y en **'Super Mario World 2'** (o **'Yoshi's Island'**, que lo mismo da) volverá a dar una lección de cómo se fabrica **una obra maestra**.

La línea a seguir está clara. La marcan las tres partes de 'Super Mario Bros.' para NES y la primera entrega del juego de Super. Todos ellos fueron **éxitos de ventas**, así que no habrá motivo para el cambio. Si acaso un buen lavado de cara, ¡pero qué lavado! Las mayores dosis de talento e imaginación se darán cita en la pantalla cuando conectéis el cartucho a vuestra consola.

Entonces, entre un **colorido excepcional**, se abrirá paso un **mundo** irreal pero **magnífico**, dominado por el **trazo grueso** y la figura casi **infantil**. No os dejéis engañar, será sólo otro de los trucos de magia de Miyamoto para esconder un **nivel técnico casi inaudito** propiciado por el empleo más depurado que se ha hecho hasta ahora del **chip FX2**. Un paso





Visita de ida y vuelta. *Con sólo guiar la mano y pulsar, este simpático menú os permitirá 'revisitar' todos los niveles que ya hayáis completado todas las veces que queráis.*



¡Objetivo cumplido! *Al término de cada nivel, Yoshi quedará envuelto en una peculiar ruleta. Si lográis detenerla en una flor, entraréis en una de las fases de bonus.*

La diferencia salta a la vista

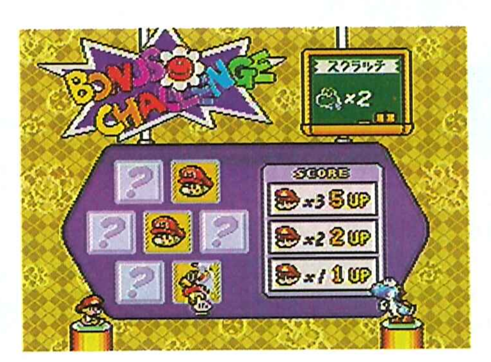
Estas dos imágenes, una de **'Super Mario World 2'** *y la* **otra de la primera parte del juego**, *son una muestra de las claras diferencias que habrá entre uno y otro. El perfil rectilíneo, los colores planos y la pantalla despejada de antaño dejarán paso, con* **'Yoshi's Island'**, *a unos gráficos de trazo grueso que imitarán el dibujo de un niño, con* **abundancia de colorido, excelentes sombreados** *y una mayor tendencia a* **recargar los decorados**. *Será una nueva forma de acercarse al mundo de* **Mario**. *Un mundo que seguro os resultará tan apasionante como el que habéis conocido hasta ahora. Vuestro fontanero no os defraudará.*



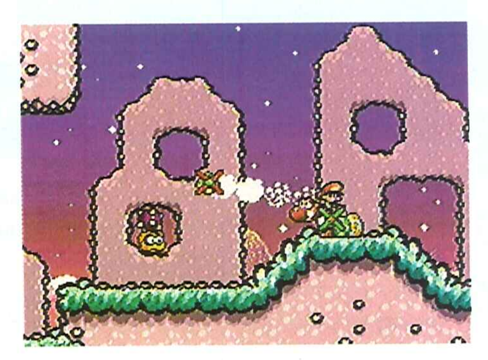
Super Mario World - Super Nintendo



Super Mario World 2- Super Nintendo



Borra y gana. *Esta fase de bonus os permitirá participar en un popular juego. Se tratará de borrar casillas y ver qué os ha tocado. Los premios, a la derecha de la pantalla.*



Una nueva forma de disparar. *La cruz que aparece en la imagen hará las veces de punto de mira que tendréis que guiar hasta colocarlo sobre el blanco elegido. Y disparar.*





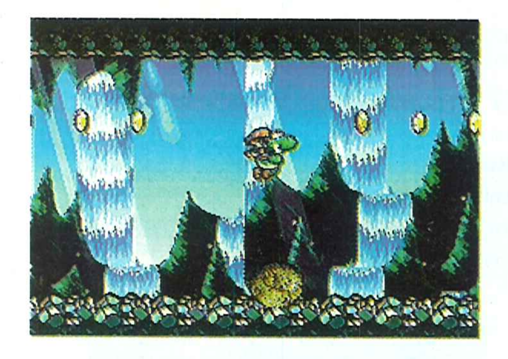
¿Pero quién será el protagonista?

¿Mario o Yoshi? *La pregunta del millón sobrevolando las partidas de* ***'Super Mario World 2'****. Nos referimos a quién de los dos será el verdadero protagonista del juego. El tirón popular le corresponde a Mario, pero controlar, lo que se dice controlar,* ***vosotros controlaréis al dinosaurio****. Además, cuando en* ***Nintendo*** *se han decidido por* ***'Yoshi's Island'*** *como subtítulo, será por algo.*

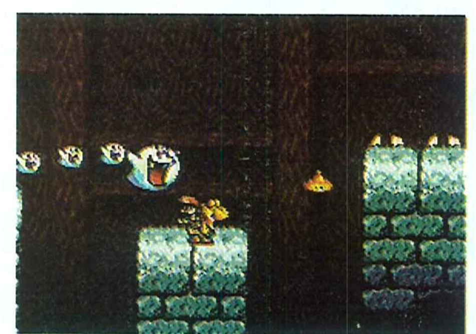
más en el camino que marcaron juegos como 'Donkey Kong Country' o el mismo 'Killer Instinct', que comentamos en este número, para que la Super siga creciendo hasta casi querer abandonar el abrigo de los 16 bits.

La mecánica de juego seguirá siendo la de siempre, aunque también con leves modificaciones que garantizarán la jugabilidad. Habrá **seis fases**, subdividida cada una en **ocho niveles**, y el objetivo final será la búsqueda del 100%. En el camino, quedará esa **multitud de habitaciones y lugares secretos** por descubrir sin los que un juego de **Mario** no sería lo mismo, y la posibilidad de volver a visitar cualquier nivel gracias a la presencia de **una batería** que guardará **hasta tres partidas distintas**.

El toque de distinción lo pondrá una imagen inusual del **Mario bebé, que avanzará a lomos de su inseparable Yoshi**, una especie de regreso a un futuro que ya probó en 'Yoshi's Safari'. Cada vez que reciba un impacto, **Mario**









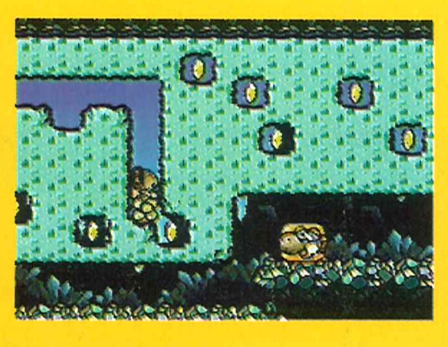




Un solo Yoshi con muchas formas

Una de las grandes curiosidades de ***'Yoshi's Island'*** *en cuanto a nivel de jugabilidad serán las* ***metamorfosis de Yoshi cada vez que toca unas burbujas especiales****. Cuando lo haga, cualquier cosa podrá ocurrirle: desde convertirse en un* ***helicóptero*** *hasta bucear con forma de* ***submarino*** *o excavar las paredes transformado en* ***tanque****. Pasados unos segundos,* ***volveréis a tener al Yoshi de siempre con vosotros****. Es una genialidad más que os ofrece la siempre inquieta mente de Miyamoto. Y que se agradece.*









se separará del dinosaurio y **un segundero** marcará el tiempo que le queda al jugador para volver a reunirlos. De lo contrario, una vida se habrá quedado en el camino. También será **nuevo** el **sistema de ataque**, pues cada **enemigo** que **Yoshi devore se convertirá en un proyectil** listo para ser lanzado, siguiendo un procedimiento no común en estos casos: una cruz a modo de mirilla con la que habrá que apuntar y disparar al rival elegido como blanco.

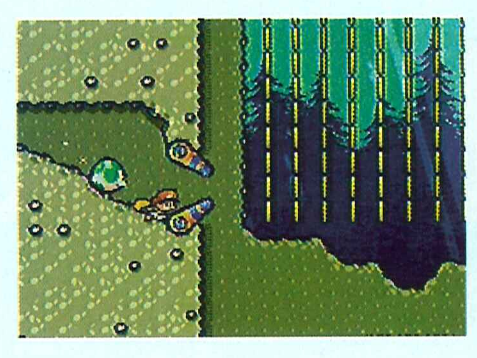
Sin temor a equivocarnos, no en vano hemos tenido la suerte y el privilegio de probar el juego, podemos decir que **'Super Mario World 2' será un éxito seguro**.

Su nacimiento permaneció en secreto hasta hace bien poco, pero nadie podrá acallar los aplausos que recoja cuando salga a la venta. No estamos haciendo previsiones arriesgadas, estamos apostando sobre seguro. **El caballo ganador se llama Mario y trabaja de fontanero**. Sólo queda que vosotros lo comprobéis.









Le toca a Mario. *En algunos momentos de la partida será el pequeño Mario el que tome el mando de las operaciones.*



Mitad de fase. *Este anillo será un punto importante en cada nivel. Salvará vuestro progreso cuando lo atraveséis.*



Yoshi y su lengua. *La larga y elástica lengua de Yoshi será otra de las armas que tengáis a vuestra disposición.*



Enemigos de toda la vida. *Las plantas carnívoras y otros personajes repetirán presencia desde otros juegos de Mario.*

Alta tecnología para el fontanero

Hasta ahora, el empleo del chip **FX2** *era sinónimo de entornos poligonales y efectos 3-D. Sin embargo,* **'Super Mario World 2'** *será el primero en aplicar la tecnología desarrollada por Argonaut* **a unos gráficos en dos dimensiones**, *lo que le servirá para crear unos* **efectos visuales asombrosos**.

Quizá los más destacados serán los que afecten a los **jefes de fase**, *pues* **ocuparán toda la pantalla** *y parecerán abandonar su estado sólido para convertirse en los seres* **más elásticos** *y flexibles jamás vistos en la Super. Gracias a* **Mario**, **el FX ha dejado de ser una fábrica de polígonos**.



FIFA 96



Ya está, ya tenemos entre manos la última joya de EA Sports. Y de poco serviría deciros qué cantidad de maravillas acumula, si antes no os dais una vuelta por estas páginas para disfrutar de las imágenes que ofrecemos en primicia. Sólo así podréis percataros de lo que va a dar de sí el juego de fútbol más esperado de la década. Sin duda.

Tan real, que lo único que no podrás sentir será el césped

Será bestial, será enorme, será la mayor "parida" de Electronic Arts, un pura raza de esos que tienen todas las papeletas para agotar cartuchos sin parar. **FIFA 96 evolucionará técnicas desde la primera versión SNES** y buscará un hueco en la televisión grande de casa, que es donde podréis saborear mejor todo lo que en su momento prometió y ahora os enseñamos.

No, no pretendemos enrollarnos demasiado hablando y hablando sobre todo lo que significa la edición 96 de FIFA. Preferimos que **entre imágenes y pies de foto alusivos captéis la esencia de este gran cartucho** y os percatéis de las mejoras incluidas, de los cambios y de las nuevas apostillas que le separarán del cartucho original. En todas esas pantallas 'hablaremos' de las **12 ligas internacionales**, de los **equipos reales con sus jugadores de nombre propio** (aunque las camisetas no sean las correctas en todos los casos), de los playoffs, de los **torneos que emparejarán campeones de Europa con los de Malasia** o con los que vosotros queráis, de Camineros, Julens, Signoris, Viallis y Bergkamps.

Estableceremos contacto con la **increíble lista de opciones**, con la emoción del partido, con la conseguida ambientación, con las **tácticas y estrategias** (¡caray, parece la Liga Fantástica de Marca!) que podréis definir en cualquier momento del encuentro, con las renderizaciones que luego se convierten en sprites y hasta con 'El Día Después' y sus repeticiones y pizarras animadas.

No avanzamos más. Quedaos con **el fútbol en su estado más puro**, con la sensación de viajar a los estadios más importantes del mundo y con el deporte rey en su versión más lograda. Más allá de simulaciones, arcades...





12 ligas y todos los equipos. *Ahora habría que preguntarle a EA Sports por qué ha incluido la liga de Malasia y nos ha dejado sin la de Ghana, ¿eh? A ver...*

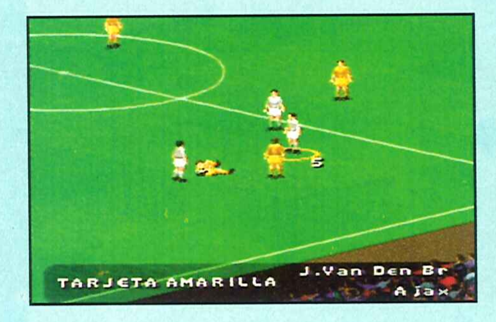


Hará lo que quieras hacer

El recuadro no deja lugar a comentarios. **En el apartado opcional podréis alterar todos los factores del partido a vuestro antojo.** *Desde el número de jugadores hasta la textura del terreno, pasando por los fueras de juego o la opción que muestra en pantalla* **una flecha que pone al tanto de dónde se encuentran los compañeros.**

LA FICHA

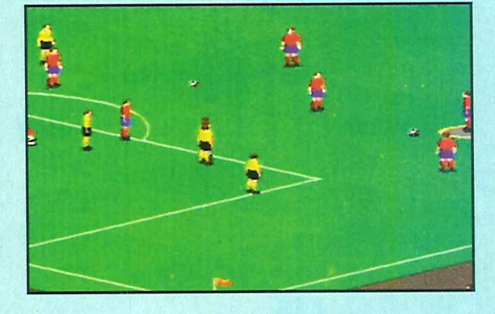
- EA Sports
- Super Nintendo
- Juego de futbol
- 16 Megas
- Noviembre



Ahí le duele. *Las entradas con los tacos por delante fueron filmadas y pasadas después a animaciones sobre sprites.*



Vuestro hombre. *Identificaréis a vuestro jugador por el círculo amarillo. A dos jugadores habrá uno en rojo.*



Jugadas ensayadas. *En faltas y otras acciones, FIFA os dará a elegir entre 2 o 3 tácticas para lograr el tanto.*

Fútbol es fútbol según Electronic Arts

A priori no notaréis grandes diferencias entre la versión original de FIFA, la que casi todos tenéis en casa, y la que está a punto de poner a la venta Electronic Arts. A priori, claro. Después vendrán más alegrías, en forma de **espectáculo, en forma de animaciones, en forma de ambiente y en forma de revoluciones**. *Echad un ojo a la imagen y centraos en jugadores y público. Veréis cómo se desenvolverán, notaréis la* **suavidad de la zancada** *y, ya en la grada, saborearéis la Coca-cola que se está tomando el espectador de arriba y* **saltaréis tan entusiasmados** *como muestra la cara de alegría del chaval de la bufanda.*

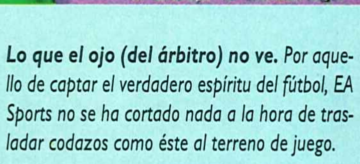






Las alineaciones y los jugadores, reales. *Los forofos del buen fútbol, los nombres brillantes, los fichajes millonarios y las mejores ligas del mundo están de enhorabuena. Pronto podrán disfrutar de la completa base de datos que traerá FIFA 96 bajo el brazo.*





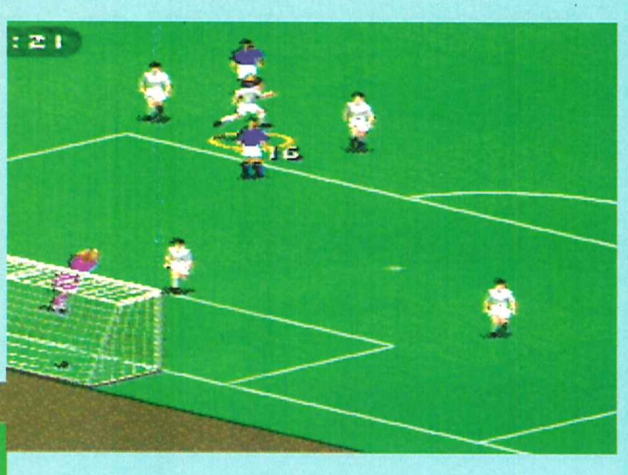
Lo que el ojo (del árbitro) no ve. *Por aquello de captar el verdadero espíritu del fútbol, EA Sports no se ha cortado nada a la hora de trasladar codazos como éste al terreno de juego.*

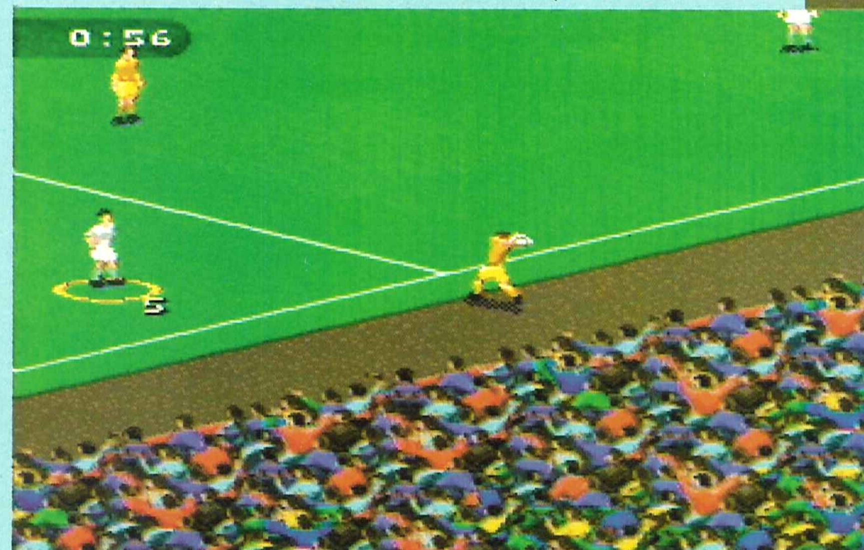




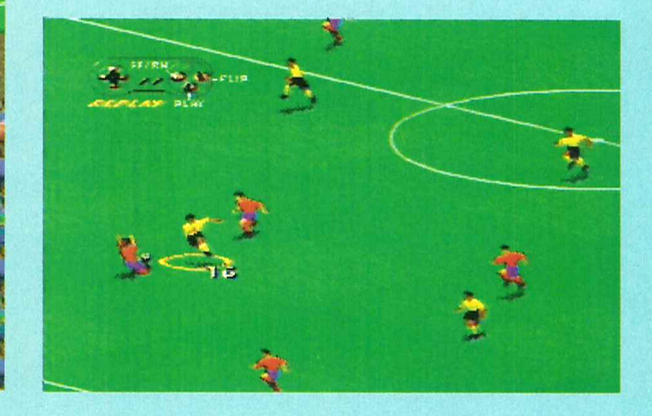
En plan americano total. *Las situaciones digamos excepcionales se reflejarán en el marcador electrónico a modo de animación del suceso. Será el caso de una lesión importante o simplemente el de un gol, o un fuera de juego, o una tarjeta amarilla. Será por destacar.*







El instante perfecto, repetido una y mil veces. *Los mejores goles, las jugadas polémicas, ese quiebro que dejó planchado al adversario, podréis revivir todo en cualquier momento a través de un sencillo sistema de repetición.*







Practica, y podrás hacer estos goles. *En el modo práctica podréis ensayar córners, penaltis, pases, tiros desde fuera del área, con rival y en situaciones de peligro, hasta lograr tantos así de bellos.*

El Milán estará entrenado por... *Entendido, cualquiera de vosotros. Porque en FIFA 96 podréis situar a vuestros hombres en el campo atendiendo a los sistemas tácticos más modernos. Como Fabio Capello.*





Las animaciones, por todo lo alto. *En estas pantallas (arriba y abajo) podéis observar la calidad de las nuevas animaciones de los jugadores en FIFA 96. 'Palomitas' del cancervero, lanzamientos con pose incluida y carreras sin balón se apoderarán de vuestros ojos mientras el balón besa las mallas.*



Estadísticas, en juego. *Al final del encuentro tendréis la oportunidad de revisar vuestro 'comportamiento' en el césped. Sabréis quién ha dominado más tiempo el balón, cuántos lanzamientos se han realizado, faltas, tarjetas, córners...*





Penaltis, como siempre al límite. *La resolución de un empate siempre a través de los penaltis. Fáciles de tirar (y de parar), bastará presionar hacia un lado el pad y luego presionar el botón rojo para llevaros la eliminatoria.*







WEAPON

• Ocean • Super Nintendo • Lucha

¿Alguien se atreve con los nuevos Señores de la Guerra?

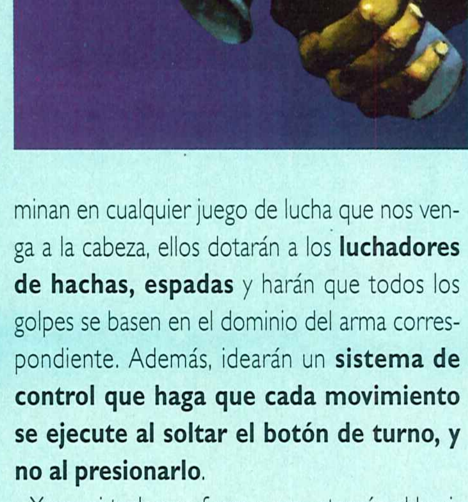
Son fuertes, están bien armados y vienen con ganas de pelea. Los encontraréis en Weapon Lord, un nuevo concepto de lucha que quiere convertirse en la mayor amenaza para los grandes del género.



Las féminas al poder. *WL será uno de los juegos de lucha en los que las féminas estén mejor representadas.*

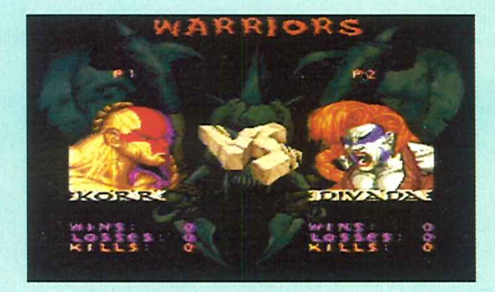


Estética tipo Conan. *Calaveras, armas, monstruos y bárbaros crearán una atmósfera propia de los cómics de Conan.*





¿Es eso lo que parece? *Efectivamente, es sangre lo que sale del cuerpo de Divada al recibir el impacto de Korr.*



Dos en la pelea. *Los combates del modo versus irán acompañados de una estadística casi propia de boxeadores.*



Poner a la venta un nuevo juego de lucha con la que está cayendo (Killer Instinct, Primal Rage, etc.) es un acto casi temerario en estos tiempos que corren. Sin embargo, Ocean no se corta un pelo y ha decidido lanzarse al ruedo este otoño con Weapon Lord, un cartucho que ya ha cosechado grandes críticas y mejores puntuaciones en los medios de comunicación extranjeros y que, para que lo sepáis, viene **apadrinado por la mismísima Namco.**

La fórmula mágica para hacerse un hueco grande estará en intentar hacer algo diferente. Por ejemplo, si casi todos los juegos consisten en un torneo de artes marciales, ellos se atreverán con un **argumento y unos personajes** que irán de Schwarzenegger en el papel de **Conan el Bárbaro**. Para empezar no está nada mal, pero ahí no acabará todo.

Veamos, si patadas, puñetazos y magias predominan en cualquier juego de lucha que nos venga a la cabeza, ellos dotarán a los **luchadores de hachas, espadas** y harán que todos los golpes se basen en el dominio del arma correspondiente. Además, idearán un **sistema de control que haga que cada movimiento se ejecute al soltar el botón de turno, y no al presionarlo**.

Y por si todo eso fuera poco, otearán el horizonte para ver cuál es el título de mayor éxito de la historia (la serie Street Fighter) y le **'robarán' a Capcom dos de sus creadores** (James **Goddard** y Dave **Winstead**) para que intervengan en la programación de este juego. Es la vieja táctica de "si no puedes vencer a tu peor enemigo, alíate con él". ¿Dará resultado? Aun es pronto para saberlo, pero la sombra de las espadas es alargada, y ya planea sobre el próximo número de Nintendo Acción.

LORD

24 Megas • Octubre/Noviembre •



Zarak, el séptimo. *A los séis personajes elegibles en el modo historia se sumará Zarak, que hará las labores de jefe final. Podréis jugar con él en el modo versus.*



Otro tipo de lucha

La característica que hará que 'Weapon Lord' sea recordado en el futuro será el **empleo de armas blancas** por parte de todos los luchadores que intervengan en el juego. Además, **el control también será distinto**, porque al presionar cualquier botón el personaje se pondrá "en guardia", y sólo descargará el golpe cuando lo soltéis. Así que ya podéis ir acostumbrandoos a esta nueva técnica de lucha.





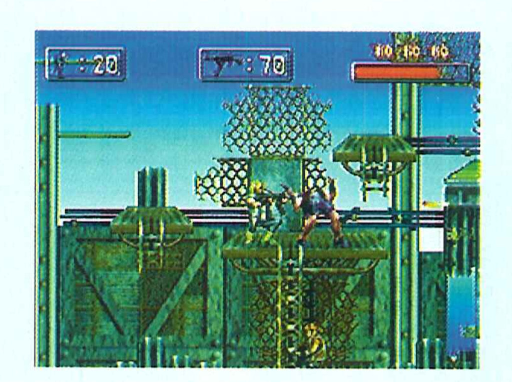
Los Seis Barbaros





WATER

• Ocean • Super Nintendo • Acció







El capricho millonario de Costner también tendrá videojuego

Muchos atractivos presenta 'a priori' la conversión a videojuego de la que dicen es la película más cara de la Historia (25 mil millones de presupuesto). Waterworld llegará a Super Nintendo de la mano de Ocean e intentará satisfacer a los fans de Costner y los arcades 'peliculeros'.



La idea no era mala, lo malo fue lo que ocurrió desde que **Costner** parió al argumento hasta que se estrenó la cinta en el cine. Como quien dice de todo, incluidas **separaciones**, **regañinas**, **celos**, **mucha pasta por medio y arrepentimiento generalizado**. En esas condiciones está llegando la *peli* a España, y rodeado por la misma aureola de polémica hará lo propio su correspondiente cartucho.

Será **Ocean** (debe ser la única compañía que le roba licencias *peliculeras* a Acclaim) la que transforme todo ese debate en videojuego. Y lo hará cogiendo una pizca de argumento por aquí, acción y **arcade** por allá, algo de **plataformas** para no ir a destiempo con la moda y **gráficos** que, tras echarles un primer vistazo, **se saldrán de lo corriente**.

El juego ofrecerá **tres grandes bloques** cuyos planteamientos se irán repitiendo desde la primera hasta la última fase. Vamos a empezar por el argumento y luego ampliamos. Veréis, el mundo ha sido anegado al **derretirse los polos** (el norte y el sur, no el de Frigo) y **no queda ni un pedazo de tierra firme** en el que poner los pies. Como siempre que pasa una de estas catástrofes, los *despojos* de personas que sobreviven se dividen en buenos y malos.

Los buenos han construido una especie de atolones donde guardan celosamente los pocos recursos que aún quedan. **Los malos** se han convertido en piratas que, comandados por un tal **Deacon**, arrasarán los pequeños refugios y se quedarán con todo lo que hay dentro. Los **Smokers**, se llaman. La cosa se complicará además con la presencia de **una niña llamada Enola**, de la que dicen que **guarda un mapa** en el que se localizan los únicos trozos de tierra que quedan por pisar. Ya os imaginaréis: **malos secuestran a niña** y el gran bueno, un lobo solitario llamado **Mariner** (Costner), que debe ir **en su búsqueda**.

A la primera parte de la búsqueda, vamos a llamarla *Batalla sobre el agua*. En ella, nuestro **Mariner** y su bote se enfrentarán a **un peligroso océano** plagado de piratas y atolones. Dispararemos a las barcas enemigas y luego en-



WORLD

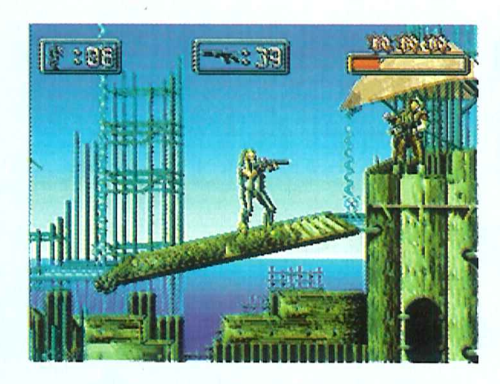
plataformas • 16 Megas • Octubre •



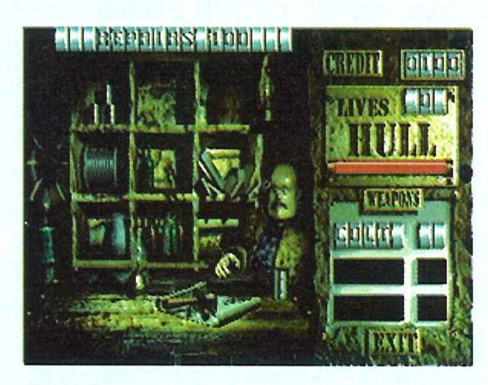


traremos en el atolón. Antes, la segunda parte. Una especie de **fase de bonus** con **Costner** en plan buceador y recolector de items. Y luego, en el atolón, un **arcade** a lo 'Terminator' o 'Stargate' sobre **escenarios súper originales**, mucha mano en el colorido y objetivo: liquidar a los Smokers que vagan por allí.

Pronto podréis ser **Mariner** y luchar contra los Smokers al mismo tiempo que disfrutáis de un arcade **muy pretencioso** que se ha enrolado en una *peli* de lujo. Para empezar a sentir la aventura, podíais pasaros por el cine...



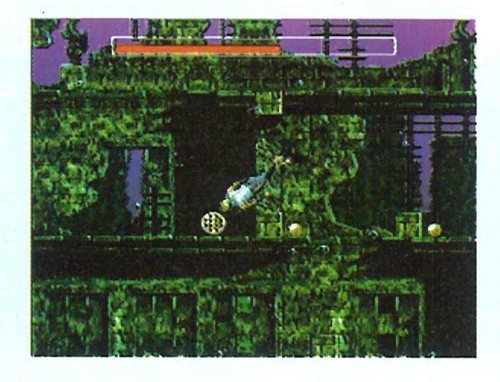
Como en la peli. *Gran parte de los escenarios os recordarán a los estrambóticos platós en que se rodó el fim.*



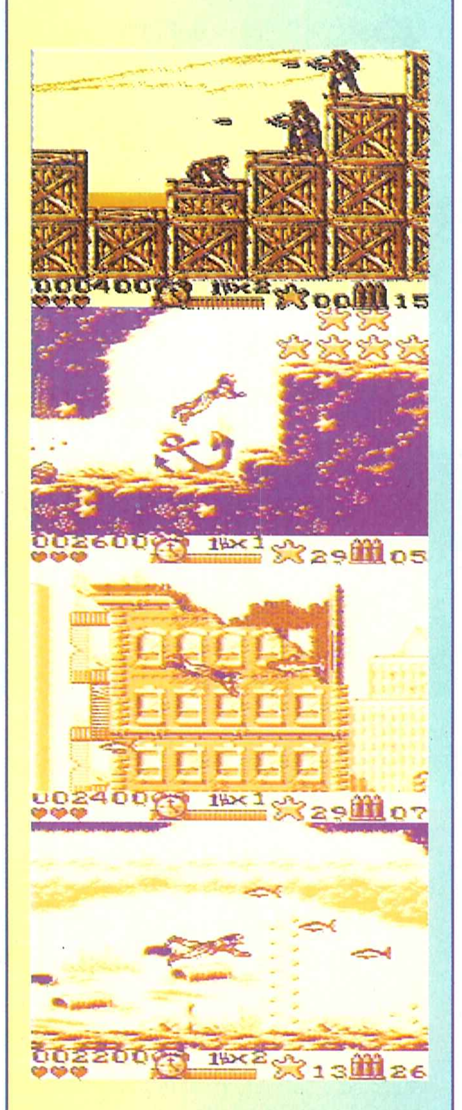
Un marinero bien armado. *La tienda de armas aparecerá tras superar algunas fases de plataformas. En ellas podréis reparar vuestro arsenal o renovarlo por completo.*



El atolón. *El objetivo final será penetrar en el atolón, pero sus puertas no se abrirán hasta que no os carguéis a los piratas que pululan por el agua.*



El magnetismo de una ciudad submarina, en tu portátil



Aunque hemos tenido acceso a un cartucho aún sin terminar, parece que la versión **Game Boy** *de* **'Waterworld'** *se desarrollará bajo los mismos planteamientos de la versión grande, sólo que cambiando la batalla sobre el agua por el recorrido bajo el líquido elemento.*

Las primeras fases os recordarán al magnífico **Scuba Dive**, *un popular juego de hombres rana que se destapó en el ordenador de Sinclair. Costner se pondrá el traje de hombre rana y lidiará con un montón de peces que le ofrecerán su mandíbula. Después, cansados ya de las bombonas de oxígeno, accederemos a* ***las fases plataformeras*** *en los atolones de marras. Y allí nos las veremos con los malos y lucharemos a brazo partido con los Smokers.*



URBAN

• THQ • Super Nintendo • Acció

Alerta roja: esta vez el enemigo viene a casa

Cuando se ordena zafarrancho de combate en la Super, sólo pueden ocurrir dos cosas: o tu madre te ha vuelto a pillar con el mando en la mano, o es que viene 'Urban Strike', la tercera parte de una serie 'nasía pa´ jugá'.







La democracia, amenazada

En **'Desert Strike'** *fue un dictador árabe, en* **'Jungle Strike'** *un narcotraficante centroamericano y ahora, en* **'Urban Strike'**, *el* **enemigo** *a batir será* **H.R. Mogul**, *un poderoso* **empresario de la comunicación** *que amenaza a la propia democracia norteamericana. La acción, por tanto, se desarrollará en lugares como* **San Francisco, Nueva York o Las Vegas**, *pero en el* **año 2001**. *Ya veis, los tiempos, aunque sean de guerra, adelantan que es una barbaridad.*

La saga de los **Strike** (Desert, Jungle y Urban) ha conocido casi **más guerras por** el tema de las **licencias** concedidas por **Electronic Arts** para su lanzamiento en **Super Nintendo que sobre los campos de batalla** por los que transcurre la acción, pero al fin la tercera entrega de la serie va a ver la luz, casi un año después de que saliera en Mega Drive.

'Urban Strike' va a ser una cortesía de **THQ** (EA se encargó del Desert y Ocean del Jungle) para todo aquél que quiera jugar a la guerra...en su habitación. La verdad es que el planteamiento del juego será **muy similar al**





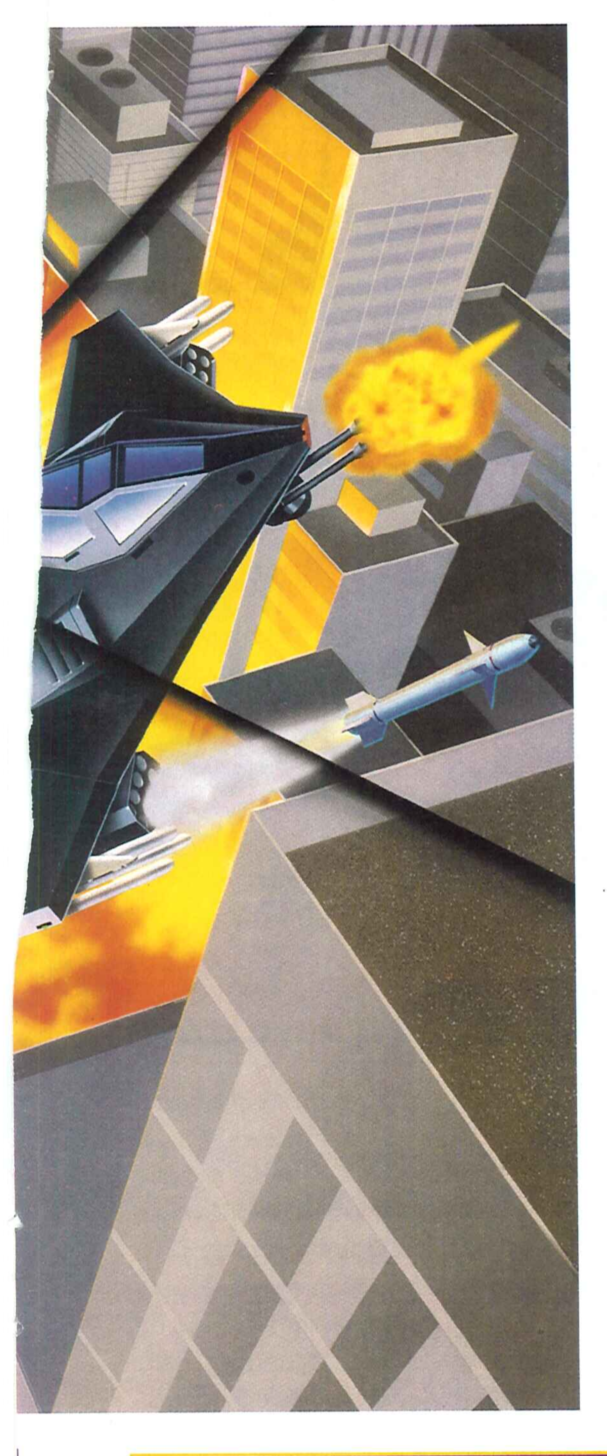






STRIKE

strategica • 16 Megas • Octubre •

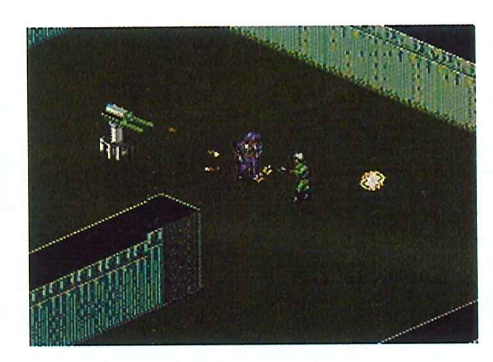




Guerra en 'La Manzana'. *La acción tendrá lugar en ciudades tan conocidas como Nueva York o San Francisco.*



Lo mejor para orientarse. *Presionar el botón Start seguirá siendo la llave para acceder al mapa de cada misión.*

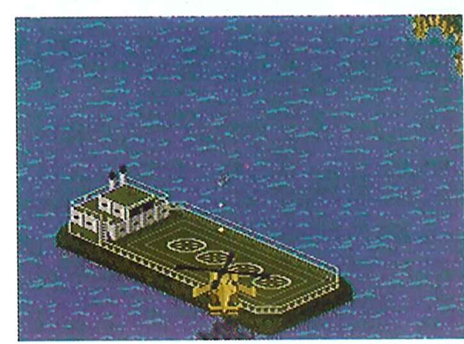


Y ahora, soldado de infantería. *El combate cuerpo a cuerpo va a ser una de las mayores novedades del juego.*



de sus antecesores (un *lo que sea-Strike* sin controlar un helicóptero de combate, gozando de la perspectiva isométrica, sería casi un sacrilegio). Además, THQ va a intentar ponerle **algunos toques novedosos**. Así, esta vez la amenaza se les presenta a nuestros amigos yanquis en casa, justo donde más les duele.

La cosa no se va a quedar ahí, porque el tradicional ajetreo y cambio de vehículos durante la aventura va a contar con una **nueva máquina de combate: unas botas militares del número 41** especialmente preparadas para que pongáis pie a tierra y luchéis, cual soldado raso de infantería, a tiro limpio con el enemigo.

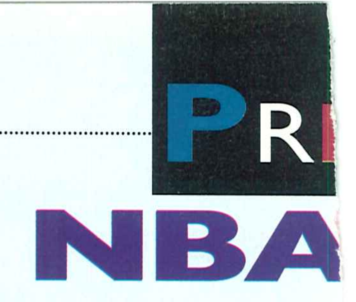


¡Al abordaje! *Aunque mantendrá el mismo estilo, los gráficos de 'Urban Strike' estarán más detallados. Lo apreciaréis tanto en los escenarios como en los vehículos que aparezcan.*

La guerra de ayer en versión del mañana

'Urban Strike' *será fiel al espíritu que ha reinado siempre en la saga, pero introducirá algunos cambios con el fin de darle un lavado de cara al planteamiento.* **Se mantendrá la estructura por misiones**, *con la típica pantalla indicativa que aparecerá al pausar el juego, pero habrá un* **mayor gusto por el detalle en los gráficos** *y, además, al clásico cambio de vehículo se le añadirá* **una nueva posibilidad: la del combate a pie**.





NBA

• Electronic Arts • Super Nintendo

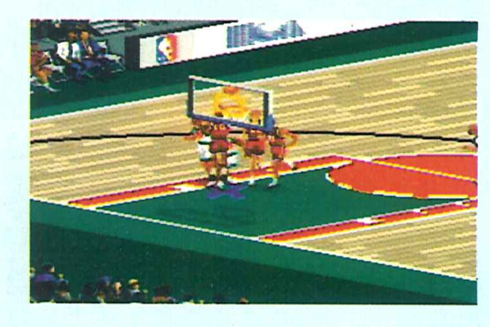
Pronto podrás jugar en la NBA. De momento, entrena.

Seguro que los fans fatales de la mejor Liga profesional de baloncesto no podíais esperar más. La nueva temporada estaba al caer y vosotros sin haber jugado ni un solo partido de preparación. EA lo sabía y os ha preparado una nueva edición del cartucho de basket más completo del momento.





***La emoción, compartida.** Todos contra todos o los cinco contra la consola. Serán igualmente cinco jugadores simultáneos y una información en pantalla para no liarse jamás.*





Será quizá el juego de baloncesto más completo, realista y espectacular que podáis cargar en vuestra Super. **'NBA Live'** edición **1996 tendrá todo lo que cualquier purista del basket echaba de menos** en otros cartuchos, se dejará controlar como cualquier usuario de arcade soñaba y satisfará a tantos amantes de las bases de datos como hay por aquí.

EA Sports ha echado el resto en la concepción de un simulador al que sólo le falta trasladar el parqué a tu casa. El resto, también para **evolucionar desde el 'Live 95'**, para imaginar nuevas animaciones no sólo sobre un papel, para ampliar una documentación inimaginable y para jugar, a ver si sirve de precedente, como entrenador. Y es que en las Españas lo de fichar, elegir jugadores,y esas cosas, levanta pasiones.

En **'NBA Live 96'** estarán **los 29** equipos que forman la **NBA, incluidos los Grizzlies de Vancouver y los Raptors de Toronto**. Veréis y jugaréis con todos sus jugadores -nombres reales, medidas, porcentajes y habilidades incluidas-, y hasta con los jugadores inexistentes. Una opción de edición os permitirá **inventaros un equipo completo** y dotarle de hombres, números y posiciones en la pista.

El juego presentará tres modos: **exhibición, playoff y temporada, más uno que os permitirá cargar la partida que hayáis grabado**. Junto a los modos de juego y nada más empezar, tendréis la oportunidad de diseñar vuestras reglas, elegir prácticamente todo lo que gira alrededor de un partido y meteos en un *roster* en el que podréis traspasar jugadores de un equipo a otro o diseñar vuestro conjunto. Podréis meteros en la piel de todo el equipo y disfrutar del sabor americano desde la presentación hasta la última canasta.

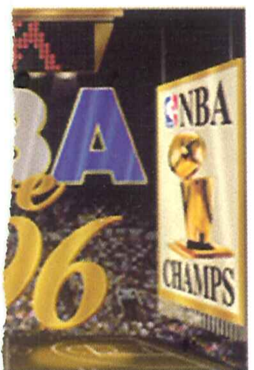
El comienzo será inigualable. Cinco contra cinco y todas las excusas del mundo para divertirse a lo grande. El adaptador para **cinco jugadores**, la primera; el repaso total a las animaciones y la forma de llevar a la pantalla lo imaginado, el resto. A ver si os suenan estos nombres: *Slams, Alley-Oops, mid-air passes, Tip Slams, rim rock'n Slam Dunks*. Y por si acaso, dejamos



LIVE 96

Simulador de baloncesto • 16 Megas+BB • Noviembre •

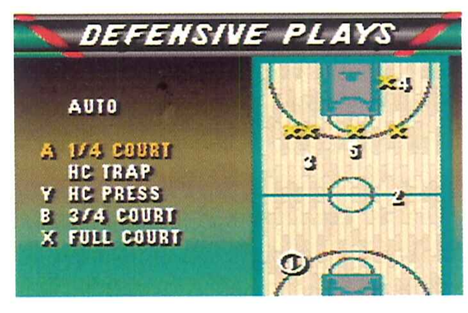








Creando estrellas. *Una increíble opción de edición de jugadores te permitirá confeccionar tu propio equipo.*



Tácticas en juego. *Una pizarra animada os enseñará qué táctica de juego es la adecuada para machacar al rival.*





Objetivos claros. Emoción y espectáculo a partes iguales. Esas será las propuestas de lo último de EA.



Información completa. *Excelente la presentación de las estadísticas del partido. A cada momento, en cada lance.*



caer 'gorros' espectaculares, lanzamientos de tres, faltas personales, bloqueos, y casi todo que queráis; eso sí, siempre que aprendáis a manejar en la medida de lo posible un juego que, a instrucciones vista, parece realmente imposible. Ante ellas, **los fanáticos morirán por hacer cosas retorcidas**. Pero lo que se lleva tantas páginas de texto terminará en cuatro botones que jugarán a tu antojo. Pases, asistencias, movimientos en zona se podrán resolver a lo 5 minutos de empezar a jugar.

Un ojo a la **estrategia en plan pizarra animada**, como la de Michael Robinson en el 'Día Después', y otro a las **buenas estadísticas** que hay a **cada minuto**. Podréis también optar por la repetición de la jugada y por moveros tranquilamente por el escenario aunque el 'mate' o el tiro de 3 hayan ido por otra parte.





La **amplitud de visión**, *el* **aspecto tridimensional** *que otorga a* **pista y jugadores**, *y la* **facilidad para situar la acción** *son las tres claves que habitualmente hacen decidirse a* **EA** *por la* **perspectiva isométrica** *a la hora de plantear una de sus exquisitas simulaciones deportivas. Tras la estela de 'FIFA Soccer' y 'NBA Live 95',* **la edición más actual del juego de baloncesto también se decantará** *por una fórmula de puesta en escena que hasta ahora ha venido ofreciendo tan* **excelentes resultados**, *sobre todo para los que juegan. Y también para los que programan, que ya sabéis el éxito de ventas que acumula la* **serie deportiva de Electronic Arts**.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

La leyenda del vampiro jamás morirá en la Super

Castlevania X



La aparición de un nuevo 'Castlevania' para Super Nintendo supone el retorno de un mito por partida doble. Primero, porque este título es de los de más añeja tradición para conectar en la consola, y segundo por la presencia de Drácula, uno de los monstruos más legendarios creados por la mente humana.

Además, **'Castlevania X'** marca también un hito para **los Belmont**, **una familia que se parte de risa** cuando ve a Bela Lugosi, Christopher Lee o Tom Cruise haciendo de vampiros con dientes postizos, pues el *viejo* **Simon, el legendario, le ha pasado ahora el testigo a su descendiente Ritcher** en el noble arte de retar al Conde verdadero, el de denominación de origen.

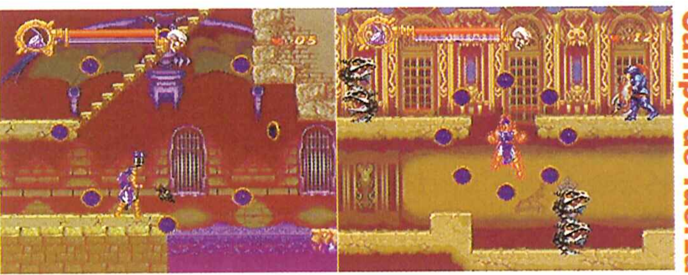
Por lo demás, **'Castlevania X'** cumple con la tradición de la serie: que si me hago una excursión con todos los gastos pagados por Transilvania; que si me alojo en la *pensión Drácula* y así de paso **busco a mi novia y a su hermana** desaparecidas; que si uso mi látigo con ese monstruo tan feo que viene por ahí... Situaciones y escenarios muy conocidos. Porque otra cosa no será, pero de recorrer decenas de estancias, subir y bajar pisos, saltar de plataforma en plataforma y avanzar eliminando enemigos saben mucho los creadores de 'Castlevania'.

Con todo, el juego encierra una serie de aspectos 'originales' que **le apartan del esquema del *beat'em-up* plataformero que tanto se repite**. El principal, la manera en la que se suceden las fases, pues existen **distintos caminos para recorrer el castillo** del Conde, de tal forma que resulta posible alcanzar el final por uno de ellos sin haber pisado un solo nivel del otro.

Seis recetas para acabar con el Conde

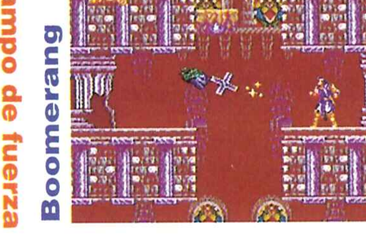
Enfrentarse al **Conde Drácula** *siempre es arriesgado, pero hacerlo armado con el arsenal que posee* **Ritcher Belmont** *resulta más tranquilizador que llevando un simple crucifijo y una ristra de ajos. Para hacerse con ellas debe* **recoger el ítem de turno** *(sólo puede llevar el látigo y otra más a la vez)* **y unos corazones** *que indican cuántas veces puede usarlas. Además, cuando tiene bastantes hasta puede ejecutar unos poderosos* **súper ataques** *con sólo presionar un botón.*

Campo de fuerza



El campo de fuerza actúa como un **escudo** *que acompaña a Ritcher en su avance mientras los enemigos se estrellan contra él. Su súper ataque (derecha)* **acaba con todos los rivales** *que aparezcan en pantalla.*

Boomerang

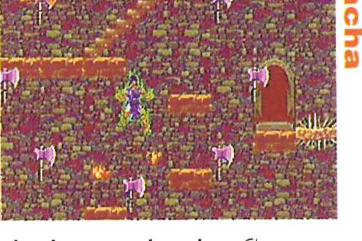




Arma especialmente eficaz para **liquidar** *a aquellos* **enemigos** *que quedan* **fuera del alcance del látigo**. *Al ejecutar el súper ataque se desencadena una* **lluvia de boomerangs** *casi incontestable por los rivales.*

Hacha





El esqueleto de la imagen de la izquierda tiene poco futuro ante el poder del hacha para **limpiar de indeseables los lugares elevados.** *Claro, que peor lo tendría si estuviese ante el ataque especial de la derecha.¿O no?*

Látigo





El látigo, una herencia de su antepasado Simon, es el único arma que Ritcher lleva **siempre consigo**. *Su poder se multiplica cuando realizáis el súper ataque, porque entonces se transforma en una peligrosa* **lengua de fuego**.

Pócima





Este brebaje que avanza por el suelo es especialmente recomendable para los casos en que **un enemigo no os permita acercaros**. *La lluvia ácida que provoca su ataque especial resulta tan espectacular como efectiva.*

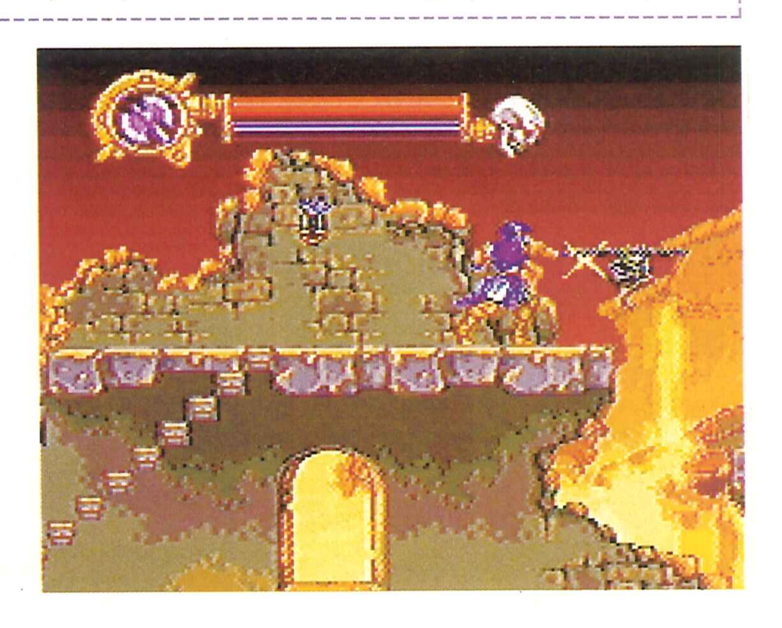
Puñal





El puñal no es el arma más poderosa de Ritcher, pero puede serle muy útil para emplearla **desde distancias alejadas**. *Lo mismo ocurre con el súper ataque, que* **sólo** *afecta a los* **enemigos** *que estén* **delante** *suyo.*





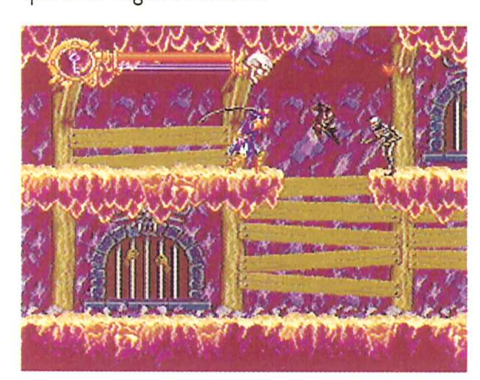
Castlevania X

Además, incluso puede ocurrir que os adentréis en los dos y lleguéis al enfrentamiento final con Drácula sin haber encontrado dónde demonios están las dos muchachas. O sea, que os quedáis sin objetivo cumplido.

También tenemos que comentaros el sistema de ataque del protagonista. Y es que **Ritcher**, además de mantener el látigo tan familiar en la saga, ha modernizado notablemente su arsenal adaptándolo a los tiempos que corren. El héroe cuenta con **hasta seis tipos de armas diferentes** con dos tipos de poderes: el que representan y un **súper ataque** de funestas consecuencias (detallado en un recuadro).

En cuanto a los aspectos técnicos, la verdad es que en esta ocasión **Konami no** se ha soltado el pelo con el **modo 7** tal y como hizo con 'Castlevania IV'. Os tendréis que conformar con unos cuantos niveles de escenarios brillantes (el fondo en llamas del primero o los engranajes que giran en el interior de la torre del reloj) y con **una batería de enemigos intermedios y finales** que unen a su diversidad un **aspecto espectacular** en la mayoría de los casos. **La banda sonora**, por su parte, es de esas que siguen atentas los altibajos de la acción y saben darle **el ritmo adecuado a cada situación**, lo cual es siempre de agradecer en vista de las innumerables ocasiones en las que no hay coordinación alguna.

Y así, entre sustos, paisajes góticos y seres de ultratumba transcurre el juego **hasta acabar con el Señor de las Tinieblas**. Pero no os desprendáis de los ajos cuando acabéis con Drácula. El vampiro siempre vuelve. Y si no, que se lo digan a Konami.





Intrigas palaciegas. *En el interior del castillo de Drácula, esperan decenas de estancias repletas de enemigos.*

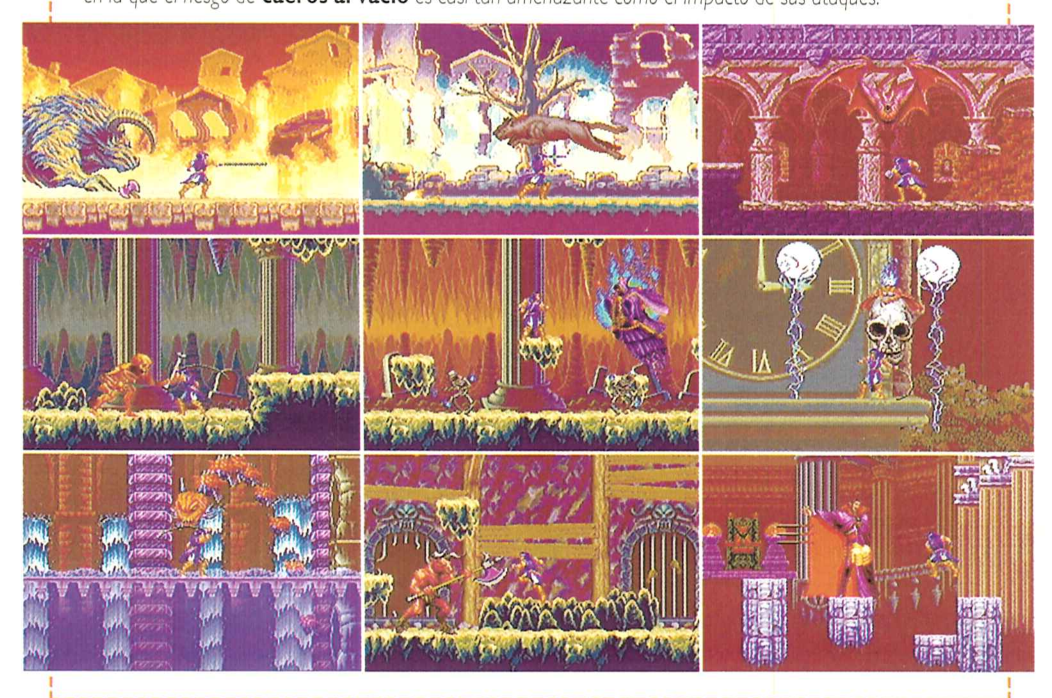


La torre del reloj. *Fijaos bien, porque éste es uno de los escenarios más impactantes que aparecen en toda la aventura.*

Criaturas satánicas

Los enemigos normales puede que no sean demasiado espectaculares, pero los **jefes intermedios** *y los* **jefes de final de fase** *de* **'Castlevania X'** *tienen un* **magnífico aspecto***, con lo que se compensan los sobresaltos que proporcionan durante la partida. Porque no os vayáis a creer que por ser buenos escasean, no..*

Fijaos en todos los que os mostramos aquí y haceos una idea de su número y abundancia. Y no es que tengan algo personal contra vosotros, sino que esqueletos, murciélagos, fantasmas... hacen las veces de **sicarios enviados por Drácula** *para ahorrarse el trabajo de enfrentarse a vosotros. Si acabáis con ellos, no le quedará más remedio que hacerlo, y entonces os encontraréis* **encerrados con él en una sala** *(abajo, a la derecha), en la que el riesgo de* **caeros al vacío** *es casi tan amenazante como el impacto de sus ataques.*





De viaje por las mazmorras. *La zona de las mazmorras está llena de pasadizos y cloacas como la de la imagen.*



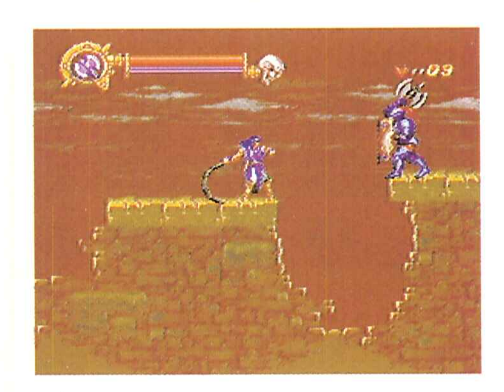
Busca y serás recompensado. *Romper las paredes del castillo puede proporcionar sorpresas como esta vida extra.*







Una imagen peculiar. *Escenarios góticos y enemigos fantasmales le dan al juego una atmósfera muy característica.*



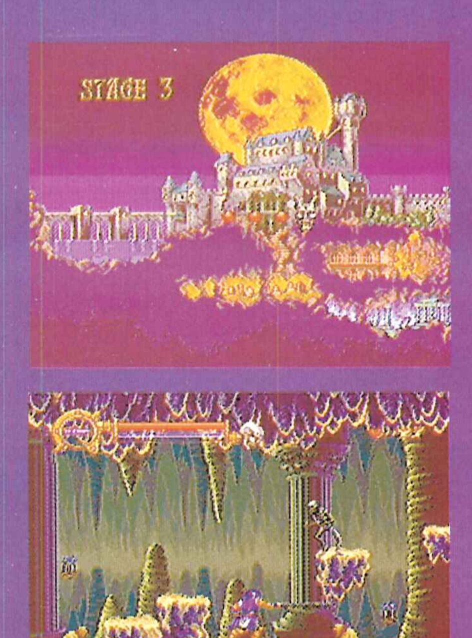
Con el hacha en la recámara. *El icono que aparece junto a la barra de energía señala qué arma puede ser utilizada.*



Engranajes peligrosos. *Estas ruedas que giran suponen un peligro casi mayor que el de las calaveras que os atacan.*

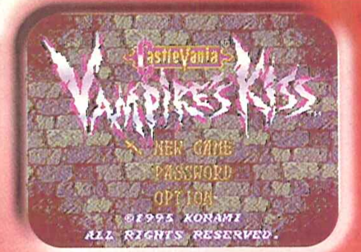
Una aventura con varios finales

'Castlevania X' *es una aventura más compleja de lo que en principio puede aparentar. Dentro del castillo de* **Drácula existen dos caminos para llegar hasta el final**: *uno que trascurre por las estancias interiores y otro que va por las mazmorras donde llegáis tras caeros desde uno de los niveles superiores. Pero la cosa no acaba ahí, porque vayáis por donde vayáis puede que* **lleguéis hasta el final sin haber rescatado a las dos muchachas** *raptadas por* **Drácula**, *con lo que, claro, no habréis completado la aventura. Por eso, vuestra búsqueda tendrá que ser más exhaustiva de lo que parecía inicialmente.*









KONAMI
Konami

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Como en anteriores capítulos de la serie 'Castlevania', plataformas y 'beat'em up' se las arreglan a partes iguales para poner al Conde Drácula en apuros.

• Desarrollo:
El recorrido por el castillo puede seguir distintos camiNos. Desaparece la sucesión lineal de fases y hay distintos finales según vuestra labor en la partida.

• Tecnología:
La banda sonora, el scroll de algunos fondos y el porte y tamaño de algunos enemigos compensan la ausencia del modo 7, viejo amigo de este título.

• Duración:
Ya os hemos dicho que puede haber varios finales, así que dar con el definitivo (el que sale al rescatar a las dos chicas) os puede llevar algún tiempo extra.

GRAFICOS — **83**
Variedad de escenarios ante repetición de algunos enemigos. Buenos jefes de fase.

SONIDO — **89**
De lo mejor. Siempre dispuesto a ponerle el toque justo a lo que está ocurriendo.

MOVIMIENTO — **83**
Amplias posibilidades de ataque. El movimiento de Ritcher es algo 'acartonado'.

JUGABILIDAD — **85**
Todos los ataques del juego son fáciles de ejecutar, y la dificultad está bastante bien ajustada al nivel de cada uno.

ENTRETENIMIENTO — **86**
El asunto de la investigación evita que Castlevania termine por ofrecer una cara montóna y engañosa.

Opinión
Por **Javier Abad**

De no ser por que ofrece distintas vías para llegar al final y obliga a buscar más que a dejarse llevar, Castlevania X hubiese pecado de soso. Por fortuna, tanto estos aspectos como la alta gama de ataques y una buena banda sonora elevan el nivel de diversión por encima de una calidad gráfica con altibajos en los escenarios. Una vez más la simple presencia del Conde Drácula sigue siendo un reclamo más que suficiente.

Recomendación
Imprescindible para seguidores de la serie de Konami y buscadores de clásicos.

85

SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Viajando gratis. *En el modo dos jugadores, elegiréis el país en el que queréis demostrar vuestras habilidades.*



Lucha acrobática. Este doble salto mortal con tirabuzón de Blanka es una muestra de las posibilidades de lucha.

Street Fighter II

Acércate al mito, ven a la portátil

La pequeña **Game Boy** ha sido elegida por **Capcom y Nintendo** para tener el honor de abrir un nuevo capítulo en la ya larga trayectoria de **'Street Fighter'**, uno de los títulos míticos de la historia de los videojuegos. Su llegada a la portátil **no es más que una parada y fonda en espera de nuevas adaptaciones del juego a formatos mayores**, pero eso no es obstáculo para que nosotros le demos toda la importancia que se merece: ocupó nuestra portada en el número anterior y ahora es tiempo de que se someta a nuestra *máquina de radiografiar cartuchos*.

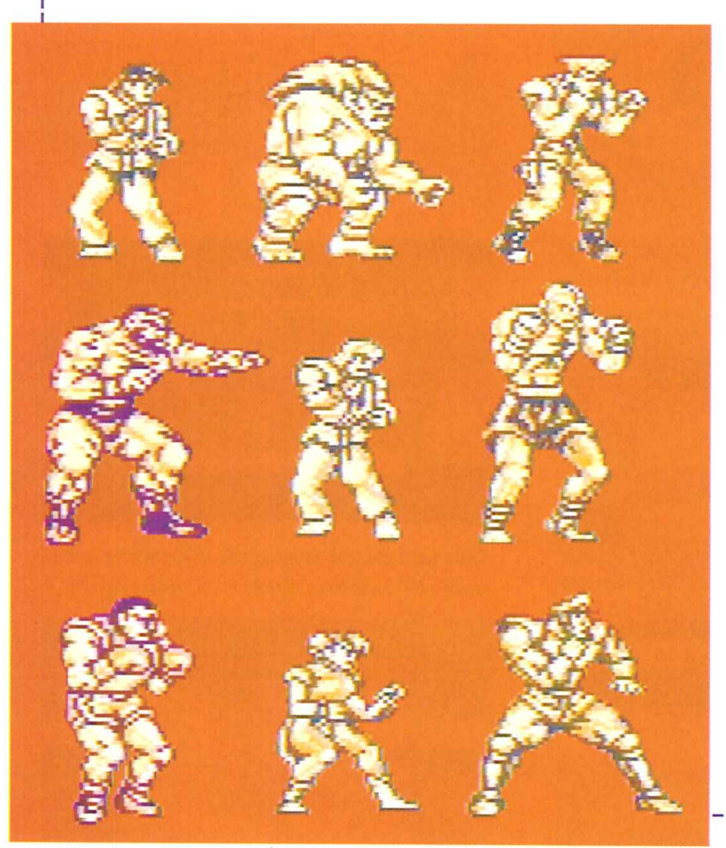
El resultado de un primer examen nos dice que estamos ante una versión de **'Street Fighter II'** a secas, es decir, de la primera entrega de la saga. Sin embargo, se observan algunas diferencias con el original que merecen ser destacadas. La plantilla de luchadores, por ejemplo, pues tenéis a 9 héroes disponibles (**Ryu, Ken, Chun Li, Blanka, Sagat, Balrog, Guile, Zangief y M. Bison**), con lo que perdemos a Dhalsim, Vega y Honda.

Todos son elegibles desde el principio en cualquiera de los tres modos de juego que hay, lo que supone una novedad por partida doble: tanto por el hecho de poder jugar con los nueve, jefes incluidos, como por el número de modos disponibles en el menú principal. Y es que a los tradicionales modo historia y modo versus (con Super Game Boy o Game Link) se les ha añadido **uno llamado *survival***, que os pone en la tesitura de **vencer al resto de personajes** en combates sucesivos **a un asalto sin que vuestra barra de energía se renueve** al término de cada uno.

Pero quizá **lo** que **más** os haya llamado la atención haya sido **el lado técnico** del juego, ya que **el resultado gráfico** del que hablan las pantallas que mostramos **es** real-

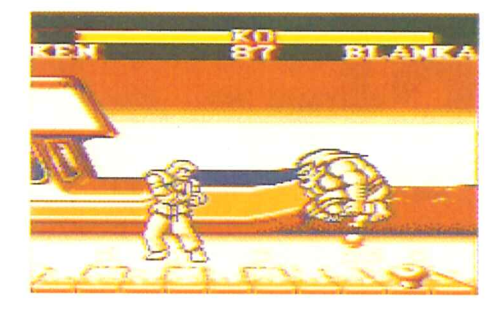


La gloria habita en sus puños



¿Qué os parece la pinta que tienen estos **personajes***? Ya sabemos que entre los nueve se echan en falta algunos de la versión original, pero eso no quita para reconocer el* **gran trabajo** *que han hecho los* **programadores** *para que los que sí aparecen en el juego de GB sean* **casi iguales a sus hermanos de 16 bits***.*

El kimono de Ryu, la barba de Zangief, el flequillo de Guile y hasta el traje militar de M. Bison son detalles perfectamente reconocibles, con lo que se mantiene **intacto el espíritu que ha hecho famosos a estos luchadores** *en el mundo. Además, ahora tenéis la ventaja de poder elegir a cualquiera desde el principio.*



Inspiración 16 bits. *Los fondos tratan de imitar los decorados del SF II original. Los marcos son exactamente eso.*











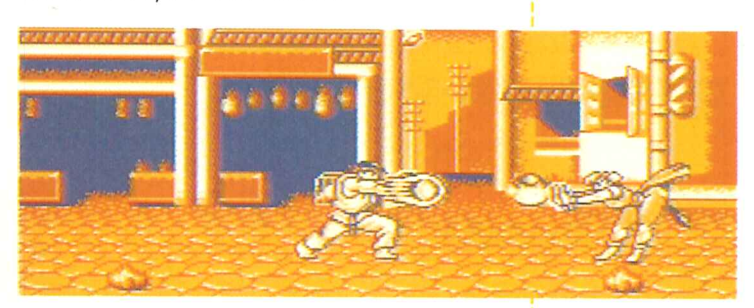


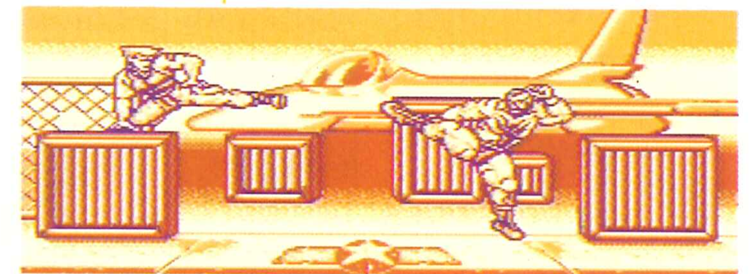


Ken, como Ryu. *Los sprites de Ken y Ryu son muy similares. Sus golpes también tienen características parecidas... pero uno es moreno y el otro se nos ha teñido.*

¿El original o la copia?

Los que jugasteis al SF II 'original' de **Super Nintendo** *seguro que recordaréis momentos como los que muestran estas dos tiras. Todos los elementos que conforman la acción se inspiran en el juego de 16 bits, y el resultado no podía ser ni más* **espectacular** *ni más* **cuidado***. Un título de* **lujo para la portátil***.*

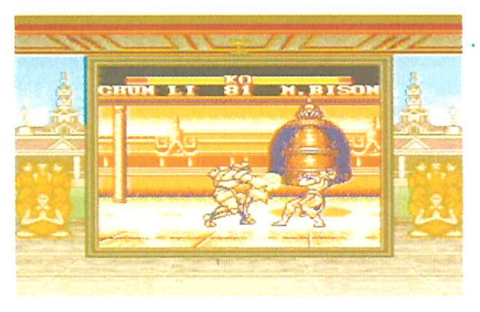




Street Fighter II

mente **espectacular**. Aparte del buen trabajo de los marcos que aparecen al conectar el cartucho al adaptador para Super, hay que reconocer que **pocas veces se ha logrado una conversión en la que los sprites se presenten tan grandes en la pantalla**, se vean con **tanta claridad** y sean **tan fieles al original** como aquí. Y ésta es una **alabanza** que también se puede aplicar sin ningún recato **a los escenarios**, igualmente similares a los que ya han dado la vuelta al mundo.

Sin embargo, los cuatro megas de memoria son como una manta corta de esas que si te tapan los pies te dejan la cabeza al descubierto, así que el programa tenía que pagar de alguna forma el esfuerzo realizado a nivel gráfico. Ésa es la causa de que al presenciar los combates se aprecie una clara falta de cuadros de animación que provoca que **la acción se desarrolle a saltos**. Vaya lo uno por lo otro y que conste, pese a todo, que éste es un **problema más visual que de control**, pues esta carencia apenas afecta al jugador, que puede así disfrutar con otro de los puntos fuertes de **'Street Fighter II'**: **una gama de golpes bien ajustada** entre la que se encuentran **los principales** movimientos que se podían efectuar en la versión para **Super Nintendo**.

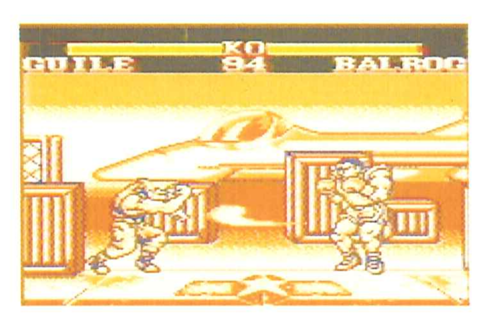


¿Juegas con Bison? *M. Bison es el enemigo final del modo historia, pero podéis elegirlo desde el principio de la partida.*



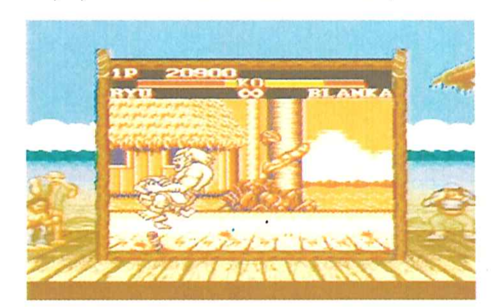


La lucha en Game Boy. *Conectando el juego a la portátil, desaparecen los marcos, pero la acción no pierde intensidad.*





Todo bajo control. *El manejo de los luchadores es muy simple y los movimientos se realizan con relativa facilidad.*

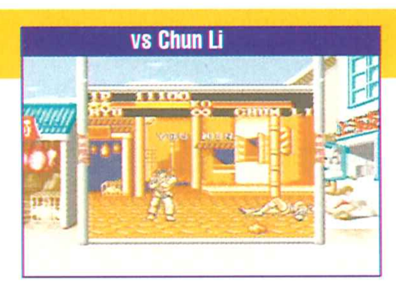


Fidelidad al final. *Excepto porque pierde algunos rostros, todo lo demás es clavadito a la versión grande de SFII.*

Ryu hace 'Historia'

En este cuadro hemos querido mostraros lo que sería un **recorrido** *completo de* **Ryu** *por el modo historia de* **'Street Fighter II' hasta** *llegar al enfrentamiento final con* **M. Bison**. **9 peleas** *(tenéis que luchar contra vuestro doble) al* **mejor de tres asaltos** *en los que no faltan animaciones antes y después de cada uno.*

vs Chun Li



vs Blanka



vs Ryu



vs Ken



vs Guile



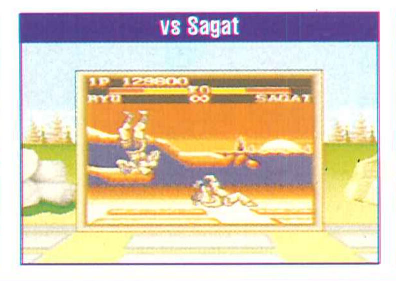
vs Zangief



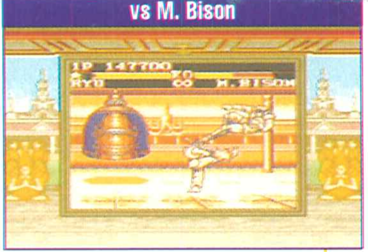
vs Balrog



vs Sagat

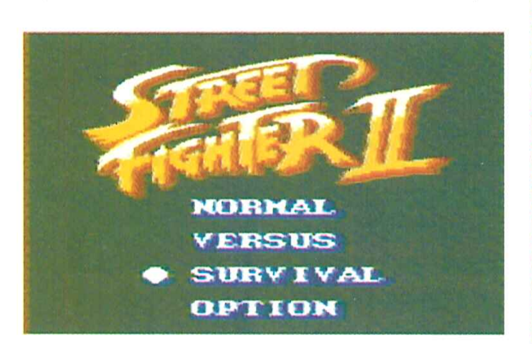


vs M. Bison



Tres modos en el menú del día

Éste es el menú que os permite elegir el modo de juego en el que queréis participar. El **normal** *recurre* **al tradicional modo historia**, *y no tiene mayor secreto que vencer al resto de luchadores. El* **modo versus** *ofrece* **dos posibilidades**: *o bien jugar en Super Nintendo con Super Game Boy y dos mandos, o bien hacerlo con dos GB, dos cartuchos y un Game Link que las conecte.* **La novedad** *viene de la mano del* **modo 'survival'**, *una competición que os obliga a luchar* **contra el resto de rivales** *en combates a un asalto que cuentan con la dificultad añadida de que tenéis* **una sóla barra de energía** *para toda la partida (se recarga levemente tras cada combate).*



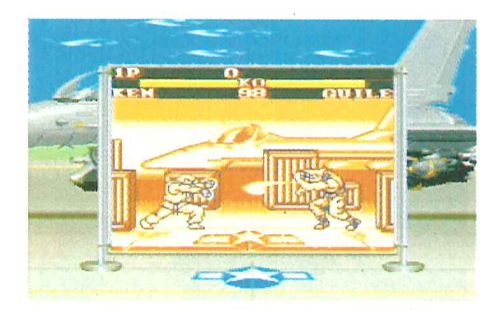


Luchar es fácil. *El control de los personajes se ha simplificado al máximo para poder mantener todos los golpes.*

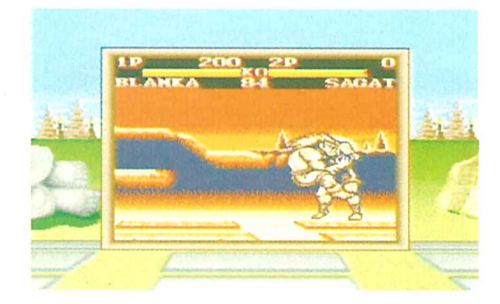


¡Tampoco es para ponerse así! *Como buen juego de lucha, en 'SFII' no faltan las animaciones 'bronquistas'.*

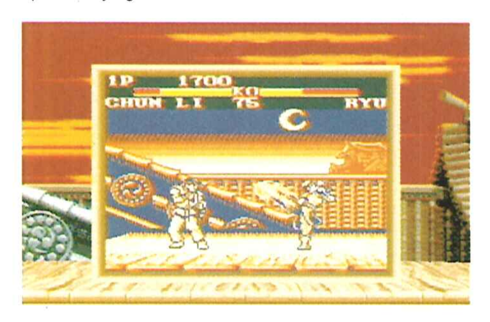




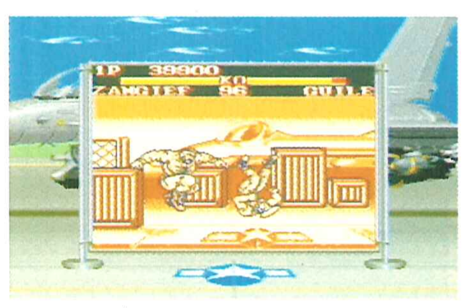
¡Casi no hay diferencias! *Salvando el tema del color, los sprites del juego de GB son casi idénticos a los de SNES.*



Se lo come todo. *Blanka es uno de los personajes más brutales del juego. Fijaos lo que está haciendo con el pobre Sagat.*









NINTENDO
Capcom

Megas: **4** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **5**

• Tipo de Juego:
¿Que no sabes qué tipo de juego es 'Street Fighter II'? Pues escríbeme tropecientas mil veces: 'SF II' es el juego de lucha más famoso del mundo.

• Desarrollo:
El modo historia y el modo versus no tienen mayor misterio. El 'survival' consiste en enfrentarse al resto de personajes con una sola barra de energía.

• Tecnología:
El trabajo de adaptación gráfica ha sido excelente. Los sprites son grandes y perfectamente reconocibles, aunque después las animaciones pasen factura.

• Duración:
Títulos como éste nunca mueren. La prueba es el éxito que sigue teniendo(y que le queda), a todos los niveles, después de tantos años. ¡Por algo será!

GRAFICOS — **94**
Los famosos personajes llevados a la portátil con una fidelidad a prueba de golpes.

SONIDO — **85**
Una música que da la cara dentro de las posibilidades de la portátil. Funciona.

MOVIMIENTO — **83**
Los golpes se conservan, pero se nota la falta de cuadros de animación al hacerlos.

JUGABILIDAD — **90**
El control es muy bueno. Además, cabe destacar que el tercer modo, el 'survival', multiplica las posibilidades de juego.

ENTRETENIMIENTO — **92**
Un lujo, un título estrella que no defraudará a nadie porque se ha adaptado perfectamente al ritmo portátil.

Opinión
Por Javier Abad

La llegada de 'Street Fighter II' a Game Boy marca un hito en la historia de la portátil. No sólo la leyenda, también gráficos y golpes responden a lo que se espera de este título y hacen perfectamente reconocible la personalidad SF II en todo momento. El único inconveniente reside en la fluidez de las animaciones, algo brusca, aunque eso es algo que no afecta en demasía al control de los personajes.

Recomendación
Las leyendas no necesitan recomendaciones. Son una obligación para todos los públicos. Quedáis avisados.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Un día todo fue suyo, ahora luchan para recuperarlo

Primal Rage



Los **dinosaurios** han vuelto, y no nos referimos a un nuevo disco de los Rolling Stones. Os hablamos de los de verdad, los de **'Primal Rage'**, los... ¡Pero qué os vamos a contar que no sepáis! Ahora es tiempo de dejarse de adornos, jugar, probar y juzgar, que para eso nos pagan. Comencemos diciendo que **'Primal Rage'** nos ha sorprendido por el lado que menos esperábamos.

Sabréis que este título venía precedido por la fama de la técnica seguida para filmar a los muñecos de los protagonistas. Estábamos vivamente interesados en comprobar si **Time Warner** habría sido capaz de trasladar algo tan espectacular como lo que se veía en la recreativa a la Super. El resultado son unos **personajes bien modelados y con bastante realismo**, pero que se pierden en los fondos debido a un **contorneado difuso**, algo que también les ocurre a elementos como los humanos, que comparten con ellos los escenarios. Además, el colorido es envidiable, pero a veces un tanto sobrecargado.

¿Qué es entonces lo que más llama la atención del juego? Pues **la gran jugabilidad** que propicia un control magnífico y la absoluta facilidad con la que se ejecutan los golpes especiales, algo que agradecerán no iniciados y torpes en la materia. Además, fatalities, combos y originalidades subidas de tono como la posibilidad de **devorar humanos** no hacen sino aumentar la valía de **'Primal Rage'**.

El viaje de los dinosaurios hasta los 16 bits de **Nintendo** ha llegado ya a su destino, y el cartucho es de los *elegidos* en cuando a lucha se refiere. Y en el fondo se trata de eso, ¿no?

NO ESTÁ EN ACCIÓN

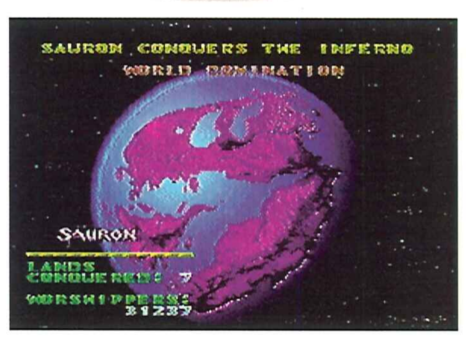
- Que los contornos de los personajes queden difuminados en los fondos.

ESTÁ EN ACCIÓN

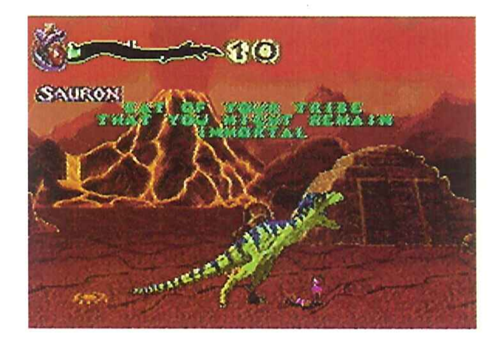
- La enorme jugabilidad que proporcionan las llaves, fatalities y otros elementos.



No Cheese! *Este icono aparece en pantalla cuando un jugador se aferra a una secuencia 'fácil' de movimientos. Es un aviso para que prevalezca la verdadera lucha.*



Todo esto será tuyo. *Cada victoria en el modo historia supone la conquista de un nuevo territorio por parte de vuestro dinosaurio. Al final todo el planeta puede ser vuestro.*



Bonus carnívoros. *En esta fase de bonus, la energía de vuestra barra se rellena de una forma tremendamente nutritiva: se trata de comerse al mayor número de humanos.*

Me molan los golpes 'jurásicos'







Al igual que en otros juegos de este género, cada dinosaurio de **'Primal Rage'** puede ejecutar un **gran número de golpes especiales**. La diferencia está en que éstos salen casi siempre a la primera y en las novedosas combinaciones de botones que obligan a efectuar sobre el mando.

Pero éste no es el único atractivo de los combates. También podéis **comer seres humanos**, aprovechando que la **barra de vitalidad del contrario** (la de abajo) está a **cero**, como os muestra el círculo amarillo de la imagen superior.

Los más experimentados podéis atreveros también a realizar **combos** cuyo **daño** en el rival aparece convenientemente **medido en letras verdes** sobre la pantalla e, incluso, a terminar el combate con unos **fatalities de lo más sangriento**.







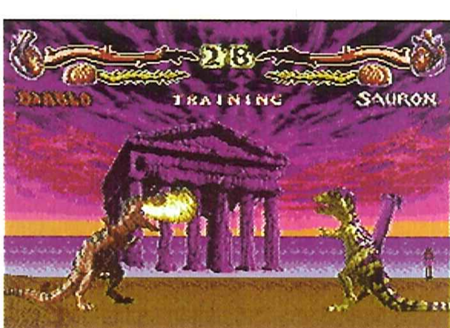
Y al final, llegaron todos

El final del **modo historia** de **'Primal Rage'** puede sorprender a más de uno, porque no consiste en un combate contra un único enemigo final. La gracia del asunto está en que **tras vencer al último contrincante** entráis en un nuevo escenario en el que tendréis que **enfrentaros** de nuevo **¡a todos los demás dinosaurios!** Y además con una sola barra de energía. Menos mal que os **sirven las continuaciones** que no hayáis gastado.









Otros modos de juego. Un modo de entrenamiento a un jugador y el típico modo versus también están disponibles.





Time Warner Bitmasters

Megas: **32** Vidas: **-**
Continuaciones: **Hasta 10**
Niveles de Dificultad: **16**

• Tipo de Juego:
Vale que son dinosaurios, pero eso no quita para que ellos también puedan pegarse como cualquier hijo de vecino. ¿o no? Ése es un 'derecho' universal.

• Desarrollo:
Los modos de juego son los de toda la vida: modo historia, entrenamiento y el versus de turno para que también puedan participar dos jugadores.

• Tecnología:
Tres líneas son pocas para explicar todo el proceso de filmación y posterior inserción de las figuras de látex sobre los escenarios. Al menos lo recordamos.

• Duración:
Tiene dieciséis niveles de dificultad, pero el décimo cae en un día. Como en otros de su género, siempre queda el refugio del modo dos jugadores.

Gráficos — **82**
Una lástima que los sprites no aparezcan más nítidos en pantalla. Sería rompedor.

Sonido — **84**
Nunca habéis oído tanto rugido junto, y menos de dinosaurio. Muy correcto.

Movimiento — **87**
El reto de un juego de lucha con animales era difícil, pero está bien resuelto.

Jugabilidad — **89**
Es lo más fuerte del juego. Buen control, facilidad para las magias y unos combates con muchas alternativas. Positivo.

Entretenimiento — **86**
El planteamiento es de lo más original, aunque quizá el plantel de personajes debería ser un poco más amplio.

Opinión Por **Javier Abad**

Nos habían vendido que los gráficos iban a ser el punto fuerte de 'Primal Rage' y ahora resulta que la gracia está en la jugabilidad. Las posibilidades que ofrecen combos, golpes especiales, fatalities y demás son amplísimas y dan para mucho. Por eso es inevitable lamentar que los sprites no se vean con más claridad y que no haya más personajes para elegir. En cualquier caso, es una notable conversión del arcade.

Recomendación
Para todos los 'piraos' por los dinosaurios que hay sueltos por el mundo.



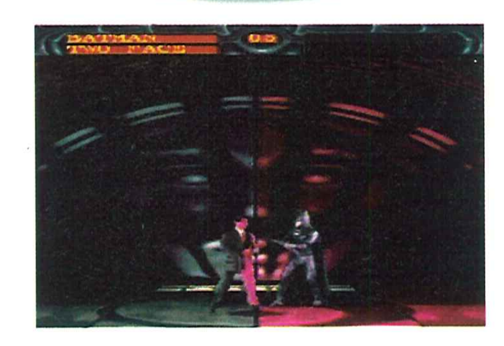
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM







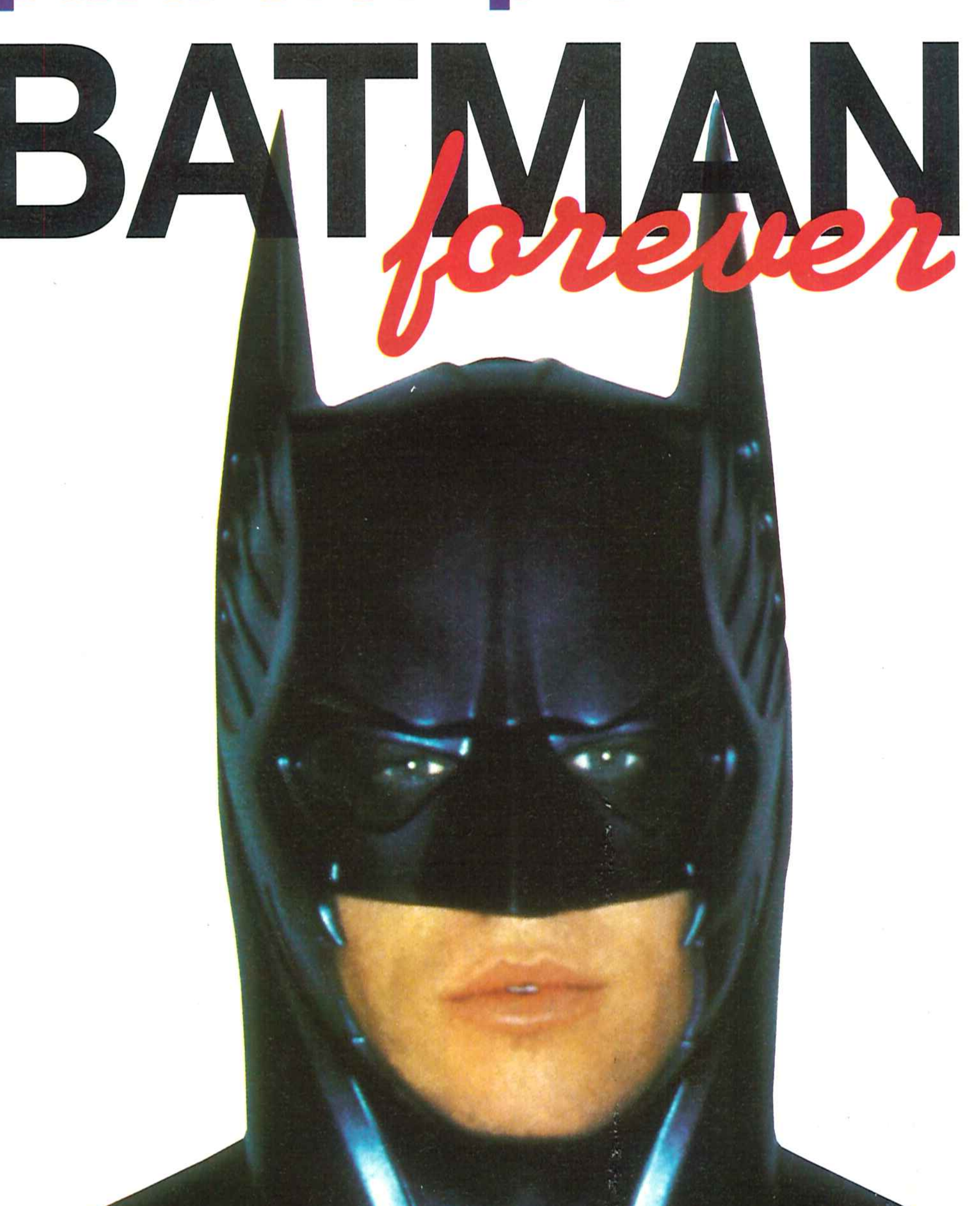
Practica. *En el modo training podréis cogerel tranquillo a los golpes (especiales) de Batman y Robin.*



El enfrentamiento final. *El mismo Dos Caras se enfrenta a Batman momentos antes de que finalice la aventura.*

Es tiempo de jugar para siempre

BATMAN *forever*



Era **difícil atacar la nueva Batmanía** desde el impulso febril a que estaba siendo sometido el héroe de la DC Comics. La película del siglo, cambios en la dirección, nuevos protagonistas y una leyenda antes del estreno. Será por eso que Acclaim empezó a trabajar bajo una óptica diferente a la que había empleado para convertir *Stargate* o *Demolition Man*. En esa nueva concepción entraban, a partes iguales, dos factores de gran valía en los tiempos que corren: **la tecnología y los géneros de juego**.

Las cuestiones tecnológicas quedaron resueltas con la aplicación del fenómeno **Blue Screen**. Ya sabéis, la filmación, digitalización y posterior incorporación en pantalla de todos los movimientos realizados por actores profesionales ante las cámaras de Acclaim. El enorme trabajo que lleva esta técnica se ve posteriormente recompensado por la **apariencia final de los gráficos y por la innumerable cantidad de posibilidades**, sobre todo a nivel escenario y juegos de luz que profesa el sistema. Lo que queda es un producto especialmente atractivo y absolutamente jugable.

Por lo que toca a los géneros, Acclaim decidió **tirar de lo más clásico** para aplicar después su fórmula de cambio modernista. Batman Forever es una mezcla de estilos, con preferencia al beat´em up, en el que no se descarta la habilidad para saltar ni la estrategia para saber por dónde se anda. A medida que paséis de fase, encontraréis que la linealidad del principio se pierde y que hay que moverse entre muchos recovecos.

El juego pone en liza a uno o dos héroes simultáneos (Batman y Robin) con la novedad de que en el modo 2 players podréis elegir entre **zurrar al amigo o cooperar con él**.



Toca jugar a las adivinanzas





Esos **iconos con forma de interrogación** *que veréis a lo largo del juego no son más que* **adivinanzas, rimas que The Riddle (Acertijo, Enigma) propone a nuestros héroes**. *Tocadlos y os sorprenderá una* **frase en inglés que, entre el consejo, la ayudita fácil** *o la gracia en muchos casos, podréis omitir o dar un par de vueltas en la cabeza.*

Las pistas no os llevarán muy lejos, pero otras veces dejarán claro que vais por el buen camino. Eso sí, hay **una en especial que hay que seguir muy de cerca. La que dice que por allí están desperdigados los pedazos de un súper arma** *que tenéis que encontrar.*



Dos contra uno. *No abundan los enemigos, pero siempre aparecen en el mismo plan. Dos a por el mismo.*



Ellos también se defienden. *Los enemigos más poderosos son capaces de repeler vuestros ataques.*





Batman 'Street Fighter' Forever

Hay un total de **20 armas opcionales entre los casilleros de Batman y Robin**. *Añadidle* **otras tres standard** *(no seleccionables) por cabeza (el escudo es una de ellas).* **Durante el juego sólo podréis emplear dos**: *una de las fijas y otras de las opcionales. En ambos casos la táctica de uso es la misma: golpes a lo Street Fighter, especiales, con lío de teclas incluido y mucha habilidad con los dedos. La mayoría os resultarán espectaculares aunque no siempre eficaces. De hecho sólo el lanzamiento de batarang y la pared de fuerza de Batman parecen cumplir con lo prometido, mientras que las demás se quedan tan sólo en bonitas poses. Probadlas todas, incluso las que andan ocultas en el mapeado. Y no os extrañéis si al principio del juego la lista de armas opcionales no está completa. Seguid jugando y pasad unas cuantas fases.*











ACCLAIM
Probe

Megas: **24** Vidas: **6**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Un homenaje a los géneros más pluriempleados del sector. Mucho de lucha, también de beat´em up, plataformas y hasta estrategia.

• Desarrollo:
8 fases divididas en 60 niveles. Ahorramos comentar lo 'cortito' de desarrollo de algunos niveles y lo endiablado de otros. Mismo cometido en casi todos.

• Tecnología:
Como siempre cuando se habla de Acclaim, punta. Todos los gráficos están digitalizados, las animaciones han sido realizadas con el sistema 'Blue Screen'.

• Duración:
Las primeras fases transcurren rápidas y sin obstáculos. A partir de la tercera entrega la cosa empeora ostensiblemente, incluso a dos jugadores.

GRAFICOS — **92**
Excepcional la realización de los personajes. Perfecta la ambientación.

SONIDO — **87**
Acompasado, melódico y genuino. No apto para los fans del bakalao.

MOVIMIENTO — **90**
Casi real. Sobrado de cuadros de animación y con tendencia al cine.

JUGABILIDAD — **91**
Fácil acceso al control del juego. Enseguida cogerás el tranquillo a tus movimientos y los de los enemigos.

ENTRETENIMIENTO — **92**
Absolutamente digno del film. En un par de partidas te sentirás dentro de la película, pasándotelo pipa.

Opinión
Por **Juan Carlos García**

Acclaim ha dado con la clave para moverse agusto en el farragoso terreno de las conversiones cinematográficas. Echándole mucho tiempo, dinero y personal, ha conseguido trasladar a la Super el espíritu y las riendas de un magnético film que destroza taquillas por donde va. Este Batman resulta una delicia en todos los aspectos. Desde la imaginativa puesta en escena hasta el señuelo de los golpes especiales.

Recomendación
Para todos los que tengan una consola en casa. Sin perdón si os lo perdéis.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

La Máscara

Una de humor verde, por Jim Carrey

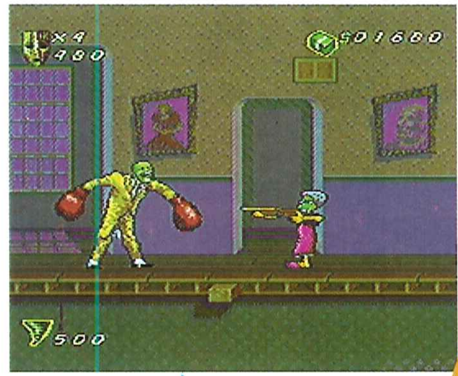
Como todos sabréis, el origen de **'La Máscara'** está en una película que se hizo a mayor gloria de **Jim Carrey**, un actor que se está metiendo a Hollywood en el bolsillo a base de gesticular sin parar hasta poner histérico a todo el mundo. El film ofrecía una **batería de efectos especiales** que despertó nuestra curiosidad por ver cómo quedarían sobre una consola.

La solución de THQ ha sido simplemente transformar **cada golpe de efecto en una habilidad** del protagonista, que puede ser usada con la consiguiente disminución de un contador que marca el número de ataques que podéis efectuar. Pero lo que en el cine era visualmente alucinante se ha quedado aquí en un recurso **un poco descafeinado**. Y si éste, que era el mayor aliciente del juego, no alcanza a cautivarnos, os podéis imaginar que el resto se queda, en general, en un **nivel medio**.

Y es que lo que os encontráis en **'La Máscara'** es un compendio de ***beat'em-up*** y unas pocas **plataformas** que se extiende por unos **escenarios** de ésos que se dividen **en varios planos** (ya sean los pisos de un edificio o las ramas de un árbol) pensados para que el jugador los recorra varias veces, se pierda y termine por fin encontrando el camino de salida de la fase de turno. Gráficos con estética de dibujo animado y colorido algo dudoso, y un **control** del personaje bastante **ajustado** (aunque el empleo de los ataques especiales sea demasiado lento) completan un juego que, al igual que Carrey, comienza sorprendiendo, para caer luego en una peligrosa reiteración.



¡Todos al suelo! *Un ataque muy efectivo, que sólo puedes utilizar mientras lo permita el marcador de la parte de abajo.*



¡Caray con la abuelita! *Esta aparentemente apacible viejecita es uno de los peores enemigos de la primera fase.*



Puñetazos onomatopéyicos. *Muchos golpes del protagonista se acompañan de la correspondiente onomatopeya.*







• El sentido del humor que rezuman los movimientos del protagonista.
• Alguna que otra melodía.

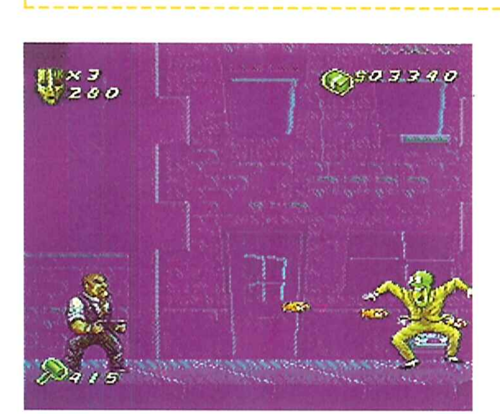


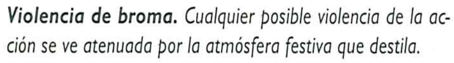
• Que el planteamiento no sea más original.
• El escaso colorido de los decorados.

FX que ahora son ataques

Los sorprendentes **efectos especiales** *que pudisteis ver en la película se han transformado en el juego en una serie de* **ataques** *(hay hasta* **5** *diferentes) que podéis ejecutar siempre que el contador correspondiente sea* **mayor de cero**. **Cada uno** *está* **recomendado** *para una ocasión especial:* **la flecha** *sirve para llegar a un lugar elevado,* **las pistolas** *acaban con los alocados relojes y* **el martillo**, *por ejemplo, os puede servir para atravesar una ventana tras romper el cristal. Todo, eso sí, bañado en el* **sentido del humor** *que denotan las imágenes.*







Violencia de broma. *Cualquier posible violencia de la acción se ve atenuada por la atmósfera festiva que destila.*



Un día en el vida de La Máscara

Esta tira de la **primera fase** *os da una idea de cómo se desarrolla la vida de La Máscara.* **Varios niveles** *transcurren en el interior de edificios, con lo que el avance se vuelve un poco farragoso entre tanto piso y tanta habitación como tienen. Además, las peleas con los* **enemigos** *que van saliendo al paso y algún que otro pasaje* **plataformero** *se encargan de ponerle el toque final de dificultad a la partida.*





THQ
Black Pearl Software

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **N/D**
Niveles de Dificultad: **N/D**

• Tipo de Juego:
Carrey y su máscara avanzan dando mamporros durante toda la partida. Sólo se detienen para saltar algunas plataformas que se les cruzan en el camino.

• Desarrollo:
Cada fase supone un ejercicio de paciencia y habilidad para subir y bajar por mil sitios hasta encontrar el camino que os lleva hasta la salida.

• Tecnología:
Poco que comentar, a no ser algunas animaciones en plan 'cartoon' del protagonista. Se ve que se gastaron todo el dinero en los efectos de la peli.

• Duración:
Puede ser más difícil de lo que aparenta en un principio, pero seguro que los más expertos no lo recordarán como uno de los 'huesos' de su carrera.

GRAFICOS — **75**
Bien los del protagonista, pero faltos de detalle y colorido los de los escenarios.

SONIDO — **77**
Nos quedamos con los efectos y con alguna melodía de corte 'salsero'.

MOVIMIENTO — **83**
Lo más destacado son las numerosas posibilidades de ataque del protagonista.

JUGABILIDAD — **82**
Hay que reconocer que el control es fácil y está lleno de posibilidades. Es uno de los puntos fuertes de este cartucho.

ENTRETENIMIENTO — **74**
Desde luego, por mucho que busquemos, no hay nada en todo el juego que no hayamos visto antes. Falta originalidad.

Opinión
Por **Tatover**

Enésimo juego que toma su título de una película de éxito. Esta vez, la dosis de oportunismo se transforma en un protagonista omnipresente (con Carrey de por medio no podía ser de otra forma) que deja el resto de aspectos técnicos, como el scroll o la paleta de colores, muy mermados. Las altas posibilidades de ataque son buenas, pero los programadores no le han echado demasiada imaginación a su labor.

Recomendación
Para público no muy exigente o fanáticos de Carrey a todo tren.



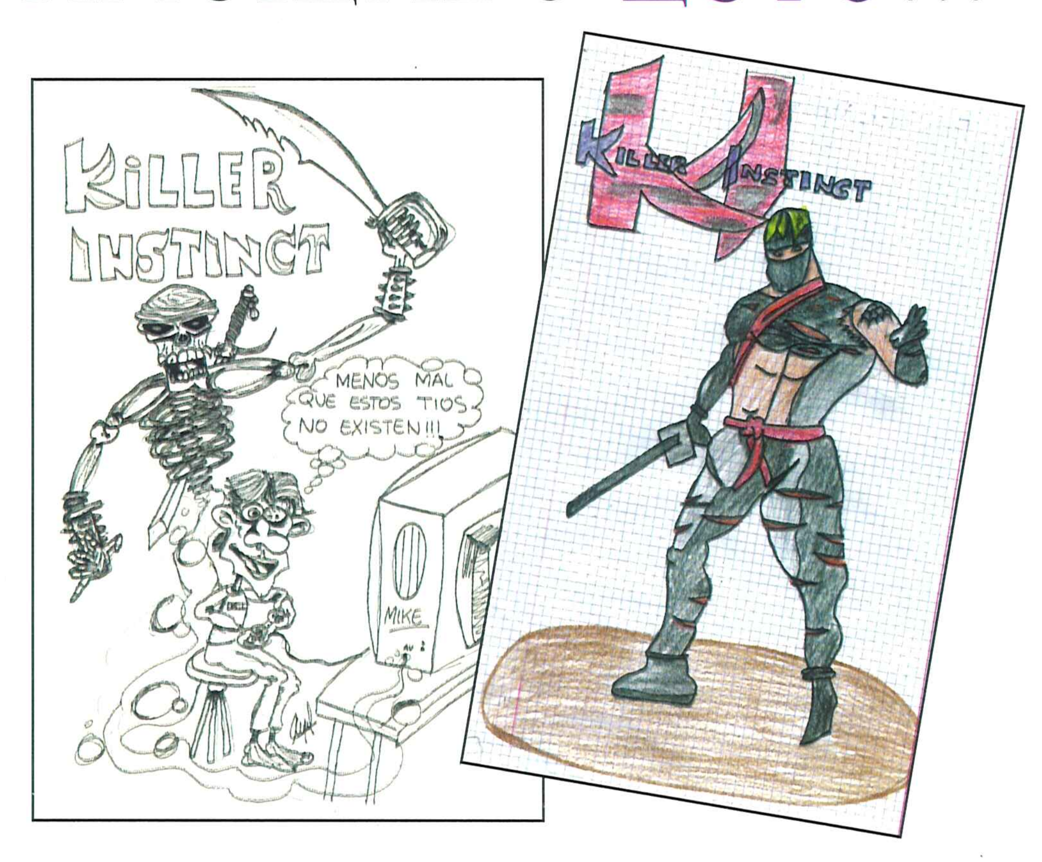
Concurso KILLER INSTINCT

LLÉVATE ESTO...



Regalamos 50 lotes de productos exclusivos KILLER INSTINCT

HACIENDO ESTO...



concurso de dibujo KILLER INSTINCT





Nintendo España, S.A.



Aquí tienes las claves para vestirte de Killer Instinct

Es muy sencillo. Envíanos un dibujo de tu personaje o personajes favoritos de este sensacional juego para Super Nintendo y podrás conseguir uno de los 50 lotes de regalos que ofrecemos en exclusiva para los lectores de Nintendo Acción.
Y no te preocupes si tus dotes como dibujante no son excesivas, ya que en la elección de los ganadores también tendremos en cuenta otros factores como tu sentido del humor, tu originalidad o tu edad. ¡Anímate, uno de estos fabulosos premios puede ser tuyo!

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCION que envíen su dibujo junto con el cupón de participación (no valen fotocopias), a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A.
NINTENDO ACCI N
Apartado de Correos 400.
28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO de dibujo **KILLER INSTINCT**

2.- De entre todos los dibujos recibidos se elegirán **50** que serán premiados con un lote de productos Killer Instinct cada uno. El lote estará compuesto por los siguientes productos: una gorra, una camiseta y un cartucho del juego Killer Instinct para Super Nintendo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 18 de septiembre 1995 y el 31 de octubre de 1995.

4.- La elección de los dibujos ganadores se realizará el día 3 de Noviembre de 1995, y algunos trabajos seleccionados serán publicados en un próximo número de la revista NINTENDO ACCI N. La lista de ganadores será publicada al completo.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.-.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPÓN PARTICIPANTE
CONCURSO «KILLER INSTINCT»

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
C.P. ....
Edad ....



N.E.S.

1	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	IGUAL
2	Megaman 5	Capcom • Plataformas	SUBE
3	Chip´n Dale 2	Capcom • Plataformas	BAJA
4	El Rey León	Virgin • Plataformas	SUBE
5	Jimmy Connors	Ubi Soft • Juego de Tenis	SUBE
6	Los Pitufos	Infogrames • Plataformas	BAJA
7	Tiny Toon	Konami • Plataformas	IGUAL
8	Jungle Book	Virgin • Plataformas	IGUAL
9	Kirby´s Adventure	Nintendo • Arcade	SUBE
10	Megaman 4	Capcom • Plataformas	BAJA

Game Boy

1	Donkey Kong Land	Nintendo • Plataformas	IGUAL
2	Street Fighter II	Capcom • lucha	NUEVA ENTRADA
3	Earthworm Jim	Shiny • Plataformas	IGUAL
4	Kirby´s Dream Land 2	Nintendo • Plataformas	BAJA
5	World Heroes 2 Jet	Takara • Lucha	BAJA
6	Jungle Strike	Ocean • Arcade/Plataformas	SUBE
7	Wario Land	Nintendo • Plataformas	BAJA
8	NBA Jam T.E.	Acclaim • Basket	BAJA
9	Monster Max	Titus • Aventura	BAJA
10	Wario Blast	Nintendo • Arcade	BAJA

CURIOSIDADES

• **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Este mes nos dejamos de zarandajas y acabamos con la tregua. Killer Instinct se encarama al número 1 de la lista de Super Nintendo por derecho.

• **EL SUBIDÓN:** Más que una subida, que hay pocas, una incorporación. La de Street Fighter II a la lista de Game Boy.

• **LA PROMESA:** Batman Forever es un digno candidato al título, pero no perdáis de vista la jugada de FIFA 96.

• **EL MEDIOCRE:** Mientras Demolition Man desaparece de la selección, La Máscara ni siquiera convence al personal.

• **EL REY DEL NÚMERO 1:** Por unanimidad, y sin que sirva de precedente, Nintendo. Los nipones copan los puestos altos.

• **EL MÁS BUSCADO:** Imaginaréis hacia dónde se dirigen nuestros pasos. ¿Os suena el nombre de Mario?, ¿y el de Yoshi?



EL PULSO

Super Nintendo

Pos.	Juego	Compañía • Género	Movimiento
1	Killer Instinct	Nintendo • Lucha	NUEVA ENTRADA
2	Donkey Kong Country	Nintendo • Plataformas	BAJA
3	Batman Forever	Acclaim • Beat'em-up	NUEVA ENTRADA
4	Ilusion of Time	Enix/Nintendo • RPG	BAJA
5	Hagane	Hudson/Virgin • Acción	BAJA
6	Primal Rage	Time Warner • Lucha	NUEVA ENTRADA
7	Castlevania X	Konami • Arcade	NUEVA ENTRADA
8	Earthworm Jim	Virgin • Plataformas	BAJA
9	Prehistorik Man	Titus • Plataformas	BAJA
10	Judge Dredd	Acclaim • Acción	BAJA
11	Astérix &Obélix	Infogrames • Plataformas	BAJA
12	Jungle Strike	Electronic Arts • Acción/Estrategia	BAJA
13	Super Punch Out	Nintendo • Boxeo	BAJA
14	The Firemen	Human • Arcade	BAJA
15	Beavis & Butt-Head	Viacom/Newmedia • Beat´em-Up	IGUAL
16	NBA Jam T.E.	Acclaim • Basket	BAJA
17	Unirally	Nintendo/DMA • Arcade	BAJA
18	Tetris & Dr. Mario	Nintendo • Inteligencia	BAJA
19	I. Superstar Soccer	Konami • Fútbol	BAJA
20	Demon´s Crest	Capcom • Aventura-plataformas	BAJA

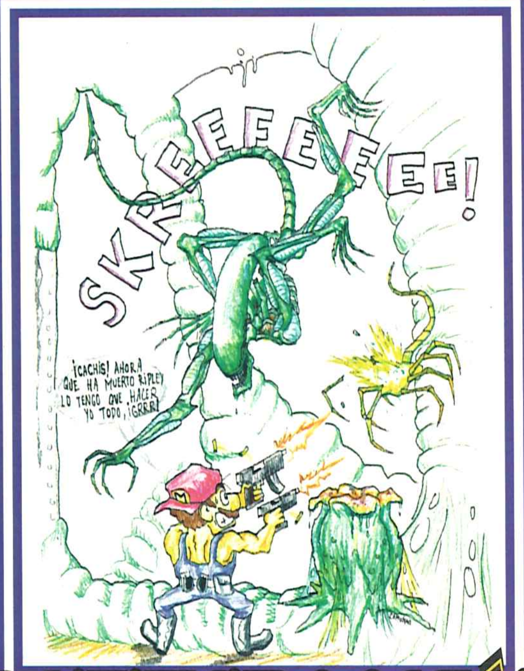
Los grandes calientan motores e incluso los más lanzados ya han encendido el motor de sus bólidos con vistas a la feroz campaña que se nos avecina. El rugir de las novedades ha espabilado nuestra lista de Super Nintendo -a la de N.E.S. se le cae la cara de envidia- que ya ha empezado a sentir los rigores de tantas ausencias continuadas. El gran Donkey deja paso al genial Killer Instinct -nadie sabe el tiempo que puede mantenerse ahí arriba-, mientras Batman Forever y Primal Rage velan armas a la espera de encontrar el hueco ideal. Que lo hay. En Game Boy, poco que destacar. Tan sólo la entrada de la versión portátil de SF II mueve lo necesario el cotarro.

ZONA ZERO

Juan F. García Camuñas (Málaga)

Es que este Mario tan pronto vale para un roto como para un descosido. Aquí nos lo manda un colega en plan 'Plurilópez', encargándose del trabajo que la teniente Ripley no pudo acabar.

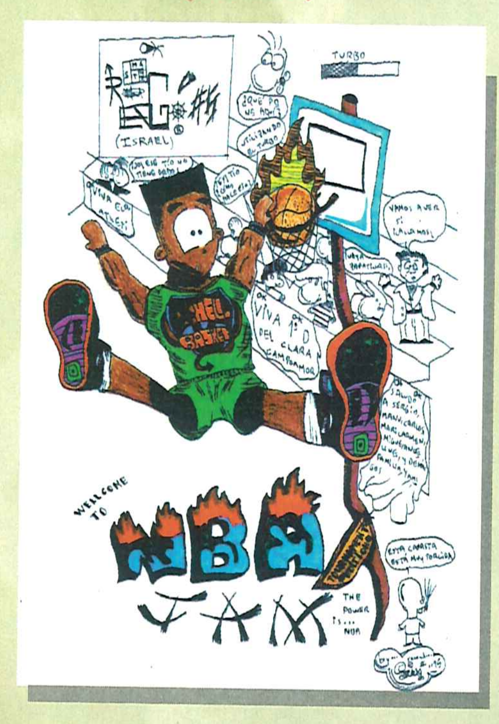




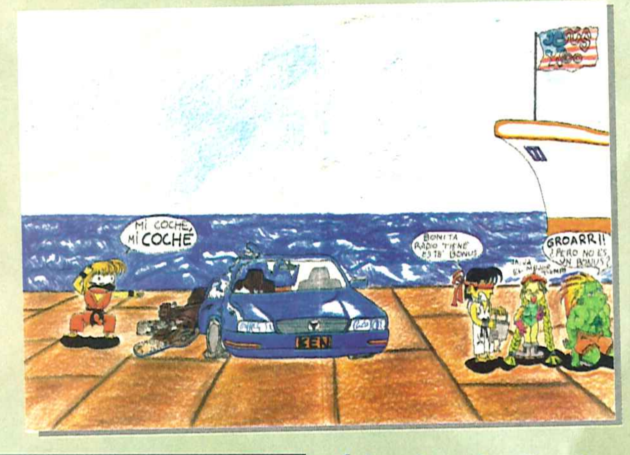
EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



Israel Gómez Pérez (Madrid)

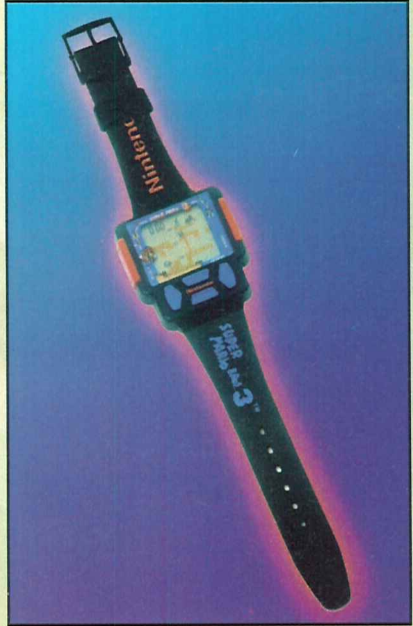


Jesús Yago Rodríguez (Málaga)



Gorka Marcos Pedrosa (Álava)

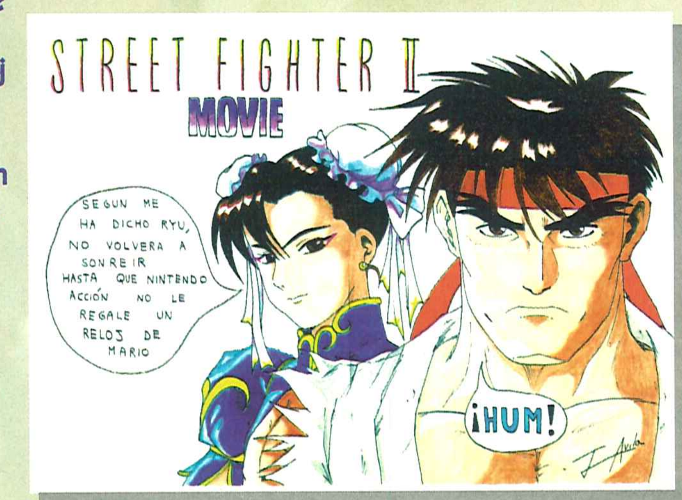




Ánimo, la vuelta a la rutina diaria tampoco es para tanto. Por si has empezado el curso un poco 'depre', te ofrecemos la oportunidad de conseguir este ultra reloj de Mario con alarma que, entre otras cosas, te señalará puntualmente el fin de tus clases más 'amadas'. Pero primero tendrás que mandarnos una carta o un dibujo rompedor a:

HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 -
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.

Trunks Ávila Parra (Barcelona)



A veces llegan Cartas ...

Un pelín tarde

Javier Cayuro
San Martín (Madrid)

S. Cayuso 2-5-91

1. ¿Cual será el nombre de la consola de N. de 16 Bit
2. ¿Es cierto que saldra S. mario Worl?
3. ¿Crees que las 8 Bit desaparecaran?
4. ¿Cuantos colores tendrá la inedita Nintendo 16 Bit?
5. ¿Cuando saldrá

Optimistas

Mariu Loureiro Barrientos
(La Coruña)

HOLA, ¿QUE TAL?
OS MANDO UN TRUCO,
NO SE QUE OS PARECERA. ~~DE FE~~ DE FE...
ES MODESTO PERO EN LA GUIA
SA MIA DE LA 1ª PARTE DE LA GUIA QUE NO CONO...
DONKEY, SOLO HABIA UNA SALA QUE NO CONO..., EL TRUCO ES
CIA, ¡JE! TENGO EL 92%, BUENO, EL TRUCO ES
ESTE: COJE A DONKEY KONG, Y LLEVALO A UN PANTA
LLA CON UN KRUSHA AZUL, NO ROJO, ACORRALALO Y HAZLE
LA PALMADA, ES A QUE SUENAN TABORES DE FONDO, NO
LO MATARAS, PERO TE DARA UN PLATANO, SIGUE ZURRAN,
DOLE TODO EL TIEMPO QUE QUIERAS, SI LO DEJAS ENTRE
UNA PARED Y TU MEJOR, Y TE DARA PLATANOS A BARRE;
EL TRUCO HA TERMINADO. ESPERO QUE OS GUSTE, A M
MUCHO, Y QUE CONSIGAIS MUCHOS PLATANOS.
AH! SE ME OLVIDABA ¿DE DONDE SACAIS EL "1" DE "10
%" ¿DE LOS BONUS? ¿DE LA CABAÑAS?, DECIDLO EN
LA PROXIMA PARTE. UN SALUDO.

Documentadas

Manuel Jesús Pozo Morán
(Sevilla)

Instituto de Formación Profesional UTRERA II
UTRERA (Sevilla)

Tarjeta de Identidad del Alumno

SONGOKU

Apellidos POZO MORÁN
Nombre MANUEL JESUS
Lugar y fecha nato. SEVILLA. 15-12-78
Nº. Exp. 1309 D.N.I. 14319255-F
Firma Alumno.

Abusadoras

Aitor Figueira Rodríguez-Rey (Vizcaya)

Hola soy un fanaticos de las revistas y las consolas, por eso Tengo Todas vuestras revistas y Todas las hobby consolas, Tambien Tengo Una Game boy, una nintendo, una Super nintendo, una Game Gear, una master sistem II, una mega drive con el 32x y el C.D., Tambien Tengo 2 ordenadores, un P.C. 486 DX2 a 66 MHz con 640 Kb de memoria, pienso comprarme una saturn y una play station, Tengo en Total 113 juegos variados: Deportes, arcades, plataformas, peleas.... (A se me olvidava, en un viaje reciente a U.S.A. e Tenido la oportunidad de jugar a la ultra 64 en versión maquina, concretamente en el Crushs in U.S.A.).

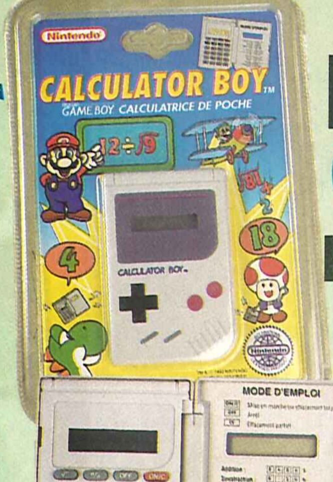
Ahora, tu Imaginación tiene premio

Alberto Hermida Castro



Totalmente 'colgao'

La adicción de Alberto a los videojuegos no deja lugar a duda. No te sorprendas si te cae un cartucho de algún árbol. Será que por ahí está nuestro hombre pájaro. Por enrollado, él ya tiene una súper calculadora. Ha sido muy fácil: se ha hecho una foto y nos la ha enviado. Ahora te toca a ti.



Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis:
ZONA ZERO. LA FOTO

Este mes, en Mangamanía, os contamos todo lo que debéis saber sobre el inesperado final de Dragon Ball Z, la obra de Toriyama. Un final que, según parece, no ha sentado nada bien a los fieles de la serie y que, dicen, esconde alguna que otra cosa. Junto a este extenso dossier, os ofrecemos un buen montón de noticias y unos cuantos vídeos de lujo veraniego.

EL VIDEO

Vídeos de supervivencia

Dado que tanto **Manga Vídeo** como **Cartoonia**, las empresas que suministran su dosis regular de anime a los fans de nuestro país, se han tomado un descanso temporal para lanzar sus novedades de otoño coincidiendo con el esperado Salón del Manga, vamos a ver si nos reconciliamos con la oferta de vídeos que actualmente podéis encontrar en el mercado. Concretamente, os proponemos **dos títulos de reciente aparición** que no habíamos tenido oportunidad de comentar. Por un lado, **The Cockpit**, uno de los trabajos más interesantes de **Leiji Matsumoto**. Si aún no sabéis que Matsumoto es el culpable del clásico **Captain Harlock y de Galaxy Express 999**, que vimos hace poco en Canal+, conviene que os vayáis enterando; en The Cockpit, además, hay un auténtico **festival de aviones de la Segunda Guerra Mundial**, ya que el autor es un fan de la aviación.

Y por otro, os recordamos que anda por esas estanterías la soberbia **Record of Lodoss War**, cuya **segunda cinta acaba de aparecer** y que es, en pocas palabras, casi la mejor serie de animación que ha llegado a nuestros vídeos. Os gusten o no los elfos, no podréis prescindir de Deedlit, Pam y el malvado Ashram en cuando hayáis probado esta serie.

En resumen, que incluso en **época de sequía, un buen aficionado encontrará en el mercado un par de títulos como éstos**, que le harán olvidar la ausencia de novedades hasta que llegue el momento de la gran explosión... ya sabéis, en octubre.

COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

• **Acaba de estrenarse en los cines japoneses la última película de Dragon Ball**. El título es algo así como la **explosión del ataque del dragón** y más allá de muchos otros aspectos que ya os contaremos, el filme tiene una dedicatoria especial a los usuarios de videojuego y demás fans de 'la Bola': **Son Gokuh empleará una técnica que apareció en uno de sus cartuchos**.

• Por cierto, que en el Mangamanía del último número publicamos una ilustración de la mascota del próximo **'Salón del manga, el anime y el videojuego'**, que se celebrará durante el próximo mes de octubre en Barcelona. Pero lo que no comentamos es que **Makako está realizada por el Hi No Tori Studio; sí, sí, los mismos que hacen Dragon Fall**. Todo un lujo.

• **Norma Editorial** se prepara para el próximo Salón del Manga y ha empezado a calentar motores para tener a punto un buen montón de novedades. Entre ellas destacan los siguientes mangas: **Elementalors de Takeshi Okazaki y Legend os Mother Sara**, con historia del archipopular **Katsuhiro Otomo**. Material de primera fila para una editorial que consolida día a día su línea de manga.

• Este **verano se ha celebrado en Francia un festival de Anime** digno de envidia. Se prolongó desde el **19 de julio hasta finales de agosto**, y en ese tiempo se emitieron películas tan interesantes como **Conan, Galaxy Express 999, Grey, Macross, do you remember love?** y la **tercera película de Ranma 1/2**. Todo ello bajo la atenta mirada de **Ucore, una empresa que está potenciando el anime en el país vecino**.

• Lo que parecía imposible se ha hecho realidad, **Sailor Moon, el manga, se va a publicar en España**. Será **Glenat**, la misma editorial que lo publica en Francia, quien se encargue de ello. Aún no conocemos el formato, pero la **verdadera duda es la capacidad de asimilación del público español**, saber si será capaz de consumir un verdadero **Shojo manga**, con todas sus peculiaridades. Esperemos que sí, por la pluralidad de temáticas y por la apertura de nuevas líneas de edición.

Dragon Ball Z
El final menos esperado



El inesperado final del manga de Dragon Ball, que ha conseguido pillar por sorpresa a propios y extraños tras meses de rumores, ha dejado la historia de Son Gokuh tan colgada como un tendedero. Toriyama, que se despide en persona con profusas excusas a sus miles de fans en la última página del manga, no ha abandonado la historia, como se esperaba, en algún momento especialmente significativo, como la derrota final de Boo, sino que ha optado por una solución diferente.

¿Adiós a Dragon Ball?



Repasemos los acontecimientos: Son Gokuh ha vencido a Boo y todo ha vuelto a la normalidad. **La narración se retoma entonces diez años más tarde**, y hay muchas novedades en la familia. Por ejemplo, **Son Gohan y Videl se han casado** y tienen una hija, Pan. **Bulma y Vegeta también tienen otro hijo: una chica llamada Bra**, que es clavadita a Bulma. Incluso **Kulilin y la nº 18** se han apuntado a esto de la descendencia y tienen otra hija, Marlon... y todos; jóvenes y viejos, se **reúnen para una edición del Torneo de las Artes Marciales**.

Cuando le llega el turno de **participar a Son Goku, éste sube al tatami para encontrar a su adversario... un joven llamado Ubu**, bajito y peleón, que se ha apuntado al Torneo para obtener dinero y ayudar a su familia. **A Son Gokuh le cae en gracia el muchacho y, ni corto ni perezoso, abandona la pelea**, carga con él, y ambos se van en busca de un viejo maestro que va a enseñarle al chico artes marciales...

Y ahí termina Dragon Ball; ya no hay nada más. Gokuh y Ubu vuelan hacia el amanecer y Akira Toriyama abandona la serie que le ha llevado a la fama en medio mundo. **En su despedida a los lectores de 'Weekly Shonen Jump', dice directamente que está cansado**, pero que después de reposar cierto tiempo, **planea iniciar una nueva serie**. Después del final de Dragon Ball, podría parecer que cualquier otra serie es apenas un sucedáneo, pero recordad: estamos hablando de Akira Toriyama, y hasta ahora, ninguno de sus trabajos ha dejado de tener ese humor, esa chispa, que hizo de Dragon Ball la serie de manga más famosa de todos lo tiempos.

El clásico seguirá fiel a las pantallas del cine

Pese a que Dragon Ball ha concluido en su versión manga, no ha sucedido así en el anime, e **incluso se rumorea que podría continuar en su versión televisiva**. Lo cierto es que en el cine goza de buena salud, y así lo ha demostrado en su penúltima aparición: **Dragon Ball Z: Fukkatsu no Fusion Gokuh to Vegeta**. En ella nos enteramos de una nueva particularidad del **reino de los muertos que gobierna el Rey Enma**. El colega ha decidido que el sistema más eficaz para depurar las almas pasa por enviarlas a la **Lavandería de Espíritus**, donde una gigantesca máquina destila hasta el último ápice de maldad que, en forma de **gas, es acumulado en grandes vasijas**. Hasta que un día se produce un accidente: una de las vasijas tiene una filtración, el maligno gas escapa y un joven demonio queda impregnado, convirtiéndose en el **monstruo Janenba**. Su misión : resucitar a viejos conocidos, a todos los villanos aparecidos hasta ahora en la serie que van a formar un inmenso ejército capitaneado, como no, por Freeza en persona.

Es el momento de que nuestros héroes entren en acción. Pero no de cualquier manera, sino de forma inteligente. **Por eso Gokuh se funde con Vegeta para crear el guerrero definitivo: Gojeta**.

Hagane

Plataformas, acción y lucha en un mundo siniestro que te iluminamos paso a paso

No es un tipo cualquiera. Estamos ante un Ninja del siglo XXI, frío como el acero, nunca mejor dicho pues está recubierto de metal, que sólo vive para vencer. Estás invitado a un tenebroso paseo por sus dominios. ¿Te vienes?

Por Grupo Kronos

Fase 1


Nivel 1

Pocas cosas hay que decir de esta fase, pues hace gala de **poca variación**. Se caracteriza por la reiteración de un desarrollo completamente lineal. Pese a todo, cabe alertar de los **súbitos ataques de cruceros enemigos**. Éstos nos envían soldados de infantería desde su interior y poseen cañones con los que hacernos la faena un rato. Ellos deberán ser el objetivo prioritario de nuestros ataques.

Destruye de ellos las partes que más se acercan al suelo y no te olvides de que los soldados te pueden hacer más de una. Merece la pena resaltar el **ataque** de unos **tíos**, parte ***heavies*** y parte actores de **Kabuki**, que te lanzarán una rueda de fuego (que en realidad es un hacha en llamas) la cual debes esquivar, o de lo contrario prepárate a chamuscarte.


Nivel 2

Similar a la primera en dificultad, esta parte **no** te supondrá **demasiado lío**, debido a que su desarrollo es también bastante simple. Ojo con algunos **enemigos** que, al ser **oscuros**, pueden pasarte desapercibidos en un principio, sin olvidar además que la mayoría son **pequeños**. La buena noticia es que su trayectoria está programada y son **fácilmente predecibles**. Ahora llegas a un lugar en el que, aparentemente, no puedes proseguir.

Éste es el momento de darle uso a una de tus extraordinarias habilidades, concretamente la de **impulsarte en la pared**, y lo conseguirás saltando justo al lado del enemigo, volviendo a saltar en el momento que estás en la parte más alta. Permanece con el botón de salto apretado e irás rebotando de pared en pared. Así alcanzarás la parte deseada de la superficie. Curioso, ¿no?

No hay nada más digno de mencionar, aunque te advertimos que **retroceder no** es lo más **recomendable** ya que o crían o por algún *fallo de programación*, vuelven a salir los muy condenados.

Pero vamos con lo que interesa: **EL ENEMIGO**. Esta especie de **moco musculoso** es bastante sencillote de batir, puesto que carece de una movilidad eficaz. Como objetivo primario, debes **atacarle desde lejos**, aprovechándote de su anteriormente mencionada escasa movilidad. Aprovecha para asestarle una serie de golpes que le hagan pensárselo mejor antes de acercarse a ti de nuevo.

El momento estrella del enfrentamiento es **el salto de súper moco**. Golpéale entonces, y sin miedo pues tiene un intervalo de tiempo durante el cual puede *tragarse* algunos delicados *toques de atención* de tu parte. Otra opción es la de usar los **Shurikens**, pero son limitados y por ello no te recomiendo que los uses. Es un consejo de buen colega, pero tú decides finalmente...


Nivel 3

Al salir de ahí, ten cuidado pues del suelo aparecen unos **gusanos bastante hermosos**, siendo tu opción esquivarlos o atacarles. ¿Adivinas mi decisión? Dejando atrás a esa panda de variopintos gusanejos, te remito a la utilización de la técnica ***rebotaparedes***, la cual has usado en el subnivel anterior y ya debes dominar.

Prosigue con la eliminación de todo bicho viviente o mecánico que te encuentres por esos *andurriales*, poniendo especial énfasis en los **escupidores de fuego**, ocasionados por una masiva ingestión de chili con carne aderezada con un *pelotazo* de Napalm. Revisa antes de saltar, ya que en los **extremos de las plataformas** podrías encontrarte con **alguna sorpresita** que no te haría excesiva gracia.


Nivel 4

Crispante en grado sumo, esta fase se las arreglará ella solita para **hacerte la vida imposible**, e incluso hacerte perder esos nervios siempre de acero, así que, sobre todo, calma. Primordialmente, se debe tener especial **cuidado** con los choques y ataques enemigos, además no debes perder comba en las **explosiones** puesto que pueden llegar a confundirte en alguna ocasión.

Con ello te recordamos que **cada vez que caigas por un agujero o terminen con tu barra de resistencia**, tendrás que repetir la **fase desde el principio**. Y ya para terminar queremos decirte que uno de los últimos saltos se debe hacer tras una explosión y, al pegar el susodicho brinco, deberás hacer uso del **salto doble de tu Ninja**. Se hace en el mismo momento en el que parece como si fueras a rebotar. Estás avisado, forastero.


Enemigo final

Con un poco de destreza, le destruirás antes de que él te consiga tocar. **Sus ataques** son unas **bolas de fuego azul** (que puedes destruir) **y un aliento de fuego** que no puedes sino esquivar. No hay nada más importante que mencionar ,sólo **que calcules bien los saltos**, con el objetivo de no golpearte innecesariamente.

Fase 2


Nivel 1

Después de la lucha, sales a un llano despejado, en teoría, en el cual te enfrentarás con un ente del averno. Además es un carota. **Si le das constantemente, es posible que tampoco te llegue a atacar**. Si se le ocurre hacerlo, sus ataques son fáciles de predecir pues levantan unas partes de suelo acabadas en punta. Así que ten cuidado.

Dado el caso, podrías utilizar **la estrategia *apunta, dispara y corre***.


Nivel 2

Aquí los **cilindros metálicos** que verás te pueden fastidiar bastante, aunque, si te colocas justo enfrente suyo y después empleas la estrategia de arrastrarte por debajo (agáchate y al salto), subsanarás el problema. Eso sí, anota que esto debes hacerlo cuando el cilindro esté arriba.

Sigue limpiando la zona y llegarás a un lugar en el cual hay unas **plataformas** que deberás atravesar rápido debido a su manía de **desaparecer bajo los pies** de uno. Ahora es cuando llegamos a una zona bastante peliaguda, pero aquí estamos nosotros para echarte de nuevo una mano. Ya sabes que somos los más expertos, los más guapos, los más listos, los más... Ejem, ejem, lo siento, pensaba en voz alta, pero a veces como no se lo diga uno mismo...

Nos encontramos con unas antorchas enormes, y para rematarlo vemos que el suelo es un río de lava. La solución es de lo más sencillo: tienes que colgarte bajo la plataforma móvil para pasar la primera antorcha. Después de eso, súbete a la plataforma. Aviso a navegantes: **cuando subes a la plataforma, el Ninja salta**, así que calibra bien la distancia. Llegarás a una cinta transportadora por la cual van viniendo robots. **Debes ser muy rápido y colgarte por los huecos que hay dispuestos a lo largo de la cinta**. Si lo haces bien, no deberían darte ninguna vez.

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que* **enviarnos un truco** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Ahora, el* **truco debe ser original y, claro, funcionar.** *Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'**.

Batman Returns

SUPER NINTENDO

Batman extras y nueve continuaciones

En vista de que los trucos de 'Batman Forever' aún están por llegar, qué os parece si **para abrir boca** *os ofrecemos* **un par de buenos códigos** *para* **el penúltimo arcade del murciélago** *que han visto nuestras* **Super**. *Eso, a ver si de paso desempolvamos ese maravilloso cartucho.*

Si queréis conseguir hasta **10 Batman** *por el 'morro', id a la* **pantalla de opciones** *y marcad la palabra* **REST**. *Entonces y con el mando del segundo jugador, presionad 2 veces arriba, dos abajo, L, R, L, R, B, A, B, A.*

Y si lo vuestro son las **continuaciones**, *en la* **misma pantalla** *y bajo los mismos parámetros, presionáis arriba, X, L, Y, abajo, B, R, A, arriba, X.* **Sonará un pequeño tono**. *Empezad a jugar en ese momento.*


Nivel 3

Llegarás a un enemigo de esos que proyectan una especie de ondas vitales. Cárgatelo y, andando por encima de las plataformas, podrás coger **el icono de magia**. Eso sí, acto seguido cuélgate del techo.

Recuerda que debes pensártelo mucho al retroceder, pues vuelven a haber los mismos enemigos de antes. Emplea la técnica del muelle (es decir, **rebotar**) por las paredes. Arriba hay un enemigo que te intentará eliminar, así que convéncele de lo contrario. Al proseguir encontrarás una sala con una sorpresita dentro. Es una estrategia sencilla: **colócate bajo esa flor rara y usa el sable**. Pero si quieres acabar más de prisa, **usa las bombas**. Tú eliges.

Colócate en la plataforma más cercana al enemigo y sitúate abajo. **Cuidado con las otras plataformas (por los pinchos, más que nada) y los cañones de las esquinas**. Su disparo duele. Otra idea más segura es que permanezcas en la parte izquierda de la pantalla y le lances **Shurikens**. Ahora podemos seguir *p'alante*. Al ver unas plataformas, subes a ellas y en la segunda coges la vida. Ten cuidado, pues son de las **volátiles**. Una vez han desaparecido las dos, permanece allí y justo entonces vuelve a aparecer la de abajo. Aprovecha y **escapa con el doble salto**.

Cuando has pasado la zona de las antorchas, llegas a unas plataformas volátiles. Ve hasta el final y aprovecha los apoyos retráctiles que hay en las paredes para continuar tu camino.

Enemigo final

Arriba **te encuentras al malvado de la ciudad** quien tiene claro que "esta fase no es lo bastante grande para los dos". Como tu personaje es japonés, no entiende ni *flowers*, así que decide resolverlo con la **Masamune** (*uséase* espada).

El malo se esconde en una pequeña esfera, que descubre de vez en cuando. Te atacará con **rayos láser**, que debes evitar. También puede arrojarte hileras de **calaveras vaporosas**. Se pueden evitar destruyendo la blanca del centro. También te obsequiará con **calaveras espectrales**. Cuando la esfera asome la oreja, le empiezas a sacudir rápido y seguido. Usa las bombas sólo cuando estés apurado (hazlo con los enemigos resistentes).

Fase 3


Nivel 1

Nivel 2

Lo primero que debes saber es que hay un ítem en la parte izquierda de donde aterrizas. Lo mejor que puedes hacer es **avanzar sin entretenerte demasiado**, pues cuando destruyes algún misil o cañón, vuelve a resurgir de sus cenizas, como el mitológico ave Fénix. Así que: ¡cuidado!

Utiliza la estrategia de costumbre, es decir: destruye a todos tus enemigos. Además de eso, explora bien, **poniendo especial cuidado en los lanzallamas**, que están empeñados en hacerte a la brasa. No dudes en esquivarlos.

Te encuentras con unas plataformas. Sube por ellas. En la parte de la izquierda, encontrarás unos ítems muy apetitosos. **Ojo con los lasers y el calvo de la cadena**. Ahora vuelve a las plataformas y entra a la parte de la derecha, que te llevará a otra localización. El ataque de los calvos es fácil de esquivar: cuando te ataquen, salta por encima de ellos y golpéales por el lado contrario. Ya verás.

Piensa que **lo doloroso es la maza, pues la cadena no te dañará**. Al continuar avanzando, te encontrarás una agradable sorpresa: un extensor de vida. Llegado a este punto no te queda más que proseguir con la tarea y llegarás de esa manera hasta el enemigo final, que es lo que ansías, ¿eh, pillín?


Enemigo

Estrategia sencilla. Si te fijas, verás que **en** cada uno de los **extremos de los brazos mecánicos** hay **una pequeña esfera azulada** que lleva escrito en la jeta: destruidme. Así pues, como buen prójimo, deberás satisfacer su insignificante petición. Primero le masacras uno, sin distraerte, y luego le acabas de hacer el favorcillo con el otro.


Nivel 3

A bordo de un deslizador, tendrás que enfrentarte con las malvadas y odiosas hordas enemigas. El arma a recomendar son los **Shurikens** (el arma que llena toda la pantalla) o en su defecto (pues recuerda que son finitas, se gastan) *el acércarte deprisa y* ***destruye a tus enemigos en seguida***, antes de que empiecen a salir más. Sabed que ésa es la principal dificultad de esta parte del juego.

Los enemigos se reproducen como cucarachas. **Ojo con las rotaciones**, pues tal vez te confundan momentáneamente y, como habrás notado, aquí un momento es vital para resultar perdedor o vencedor, aparte de que tienes que **empezar desde el principio cada vez que te derriben**.


Nivel 4


Enemigo final

Aún tienes el deslizador, y tienes que seguir como antes, o sea, **disparando a todo el que tenga la desgracia de cruzarse en tu camino**. Lo dicho, y no olvides que son unas ratas traicioneras y atacan por la espalda. ¡Buagg...!

A primera vista parece un tío bastante normal (si entiendes por normal el que un hombre puede estar delante tuyo sin moverse y flotando cual pétalo de rosa a no sé cuántos pies de altura).

El problema viene después, al ver que inicia su transformación en **un híbrido entre caballo y gusano**. Sus **ataques** pasan por ser unas **criaturas extrañas que te escupen**. Puedes destruirlas, pero **debes darles más de una vez**. Intenta utilizar los **Shurikens**, aunque cuando se vuelve a transformar no vendría mal que le explicases el funcionamiento de **tu súper magia**. Valor y...a...estoooo... Bueno, lo que sea eso. ¡Ah, si Rodríguez de la Fuente levantase la cabeza! (con todo respeto, claro está).

Fase 4


Nivel 1



Nuevamente te ponemos en guardia contra los energúmenos peludos que tiran las hachas de fuego. Esta fase es **similar a la primera en cuanto a desarrollo**, pero deberás extremar las precauciones ya que en el momento más inesperado, surgirán del suelo, **cual lombrices de tierra**, unos personajes que te atacarán sin piedad y se volverán a esconder cobardemente.

En los árboles, puedes encontrar **cosas bastante interesantes** como items e incluso vidas. Explóralos bien y hazte con todo lo que puedas. Precisamente en el segundo árbol arriba del todo hallarás a tu izquierda unos items y a tu derecha una magia.

Utiliza el doble salto para rodar en el aire y poder cogerlos. A continuación, sigue avanzando y llegarás a un enemigo con el cual ya te has batido anteriormente. Los pasos a seguir son los siguientes: utiliza los **Shurikens** y mantente lejos de su alcance pues puede ser letal. Cuando se lance sobre ti, esquívalo saltando por encima suyo y volviendo a mantenerte lejos de él.

Equinox
SUPER NINTENDO

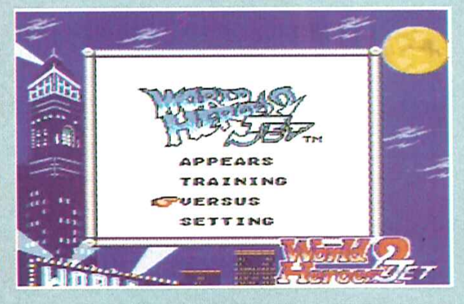
Eres inmune
En la ***pantalla del título****, presiona dos veces L, dos R, tres L, tres R, dos L, dos R, L, R. Verás que* ***la caja*** *que hay en la* ***parte de abajo*** *de la pantalla se pone de color* ***verde****. Ya es tuyo.*

World Heroes 2 Jet
GAME BOY

Dos nuevos modos de juego
Id limpiando el polvo al cartucho de ***Takara*** *(los que lo tuvierais olvidado), que vamos a ponerlo de moda de nuevo. Veréis, resulta que los chicos nipones se habían* ***guardado en la manga*** *un par de modos de juego que os van a dejar alucinados en cuanto los probéis. Se trata del* ***Scorcher Mode y el Jet Mode****.*

Para acceder al primero, tenéis que hacer la siguiente combinación de botones ***mientras el logo de Takara está apareciendo en pantalla****: izquierda, derecha, A, B, abajo, A, B, arriba. Oirás un sonidillo si la cosa ha salido bien. En este modo de juego, podrás liquidar a tu oponente con un* ***súper ataque*** *cuando tu barra de energía esté en las últimas, seleccionar a* ***Zeus*** *como luchador y otras ventajas increíbles.*

Para meterse en el otro, en la ***pantalla del título****: arriba, arriba, Select, A, abajo, abajo, Select, B. Si todo ha funcionado, oirás un sonido y además el* ***color del título cambiará a un tono azulado****. Por cierto, se nos olvidaba que* ***este modo sólo podréis practicarlo en Super Game Boy****. En él* ***todo*** *será* ***muy rápido****, ni siquiera veréis a vuestro luchador.*






Nivel 2

Explora toda esa parte. Al no poder continuar, verás que **arriba hay una vida extra**, concretamente por la parte de la derecha. Salta y en el punto más alto del susodicho brinco, vuelve a impulsarte y cógela. **Usa el látigo láser** para poder proseguir con tu avance, pero eso sí: atención con las torretas que tienen cañones.

Avanza y sube a la plataforma. Luego, **a la izquierda** encontrarás **items y más enemigos** a los que no les caes excesivamente bien, jovenzuelo. Ahora te acercas y, donde están las plataformas, te diriges a la derecha abajo. Después sube a la plataforma de la derecha arriba, saliendo nuevamente al principio. Te recomendamos que te subas a **visitar la parte de arriba, pues puede que encuentres algunos items**. Vuelve a bajar después de coger los items. Continúa hacia la derecha, donde encontrarás más miembros del club de los items. Ahora, a la izquierda y prepárate a luchar. **Te las debes ver con una serpiente algo crecidita**.


Enemigo

La mejor manera para cargártela es utilizar las **bombas *bombitas***. Lo que no debes olvidar tampoco es que debes **esquivarla también**, no hagas como nuestra genial estrategia, que mejor no te menciono, ya que no nos gusta que se rían de nosotros...los profesionales, ejem, ejem.


Nivel 3

Aquí es normal encontrarse con algunos promotores pirotécnicos, que gustan de **atacar con misiles**. Pero la buena noticia es que puedes destruirlos. Baja y ahí cerca encontrarás **una vagoneta**, concretamente en la parte de la izquierda. Úsala para deslizarte por un lugar bastante incómodo.

Si te entra la pájara y se te ocurre la luminosa idea de saltar antes de tiempo, puedes **volver atrás** y volver a intentarlo, pues la vagoneta vuelve a estar ahí. Eso sin contar que **caerás en la lava y te pegarás un quemazo de órdago**. **Si**, por contra, **lo has hecho bien**, deberás **saltar cuando la vagoneta lo haya hecho**, justo antes de que se incline hacia abajo. Ahora es el momento. Por cierto, el salto a utilizar es el doble. Al continuar tus andanzas por esos lares, te das de bruces con otro río de lava. (Dicen las malas lenguas que éste es el paraíso de los microondas. ¿Por qué será?).

Tienes que ir **saltando de plataforma en plataforma**, pero deprisa pues **se hunden**. Además debes esquivar las súbitas erupciones de lava que se suceden a lo largo del pasaje. Al avanzar llegas a una pared de metal. Hay unas plataformas verticales. Utilízalas para subir, colgándote por debajo y saltando hacia arriba. Al final de la plataforma superior izquierda, te aguarda uno de los malos. Es difícil verlo, así que no te confíes en esta fase, no vayas a lo loco (te lo decimos por experiencia propia).

Sigue de plataforma en plataforma **utilizando el doble salto**. Al llegar a otra pared de metal, sube por las plataformas perpendiculares a ella. Ve a la derecha **masacrando a tó bicho viviente**. Mientras deberás **esquivar** los pinchos que salen del suelo además de las **poleas** que se mueven de una manera algo asquerosa. No olvides que de lo contrario podrían hacerte algo de pupa. Y, ¿para qué pasar ese trago? A la derecha, te encuentras a una pelota asesina que resulta ser **el enemigo final**.


Enemigo final

Si tienes bombas utilízalas. Atácale haciéndole toda la pupa que puedas, pero te ponemos en guardia: **tus ataques harán efecto cuando deje al descubierto su estructura interna**. Entonces es el momento, pero ojo con **su disparo**, que lo hace justo en ese momento. **Lo proyecta hacia las diagonales**, así que no deberías tener muchos problemas para evitarlo.

Cuando ya lo has tocado un poco, empiezan a **desprendérsele placas de blindaje**. Cuidado con ellas, pues te fastidiarán durante algunos instantes. Deshazte de ellas usando el **Masamune**. **Una vez se acaban las placas de blindaje**, queda **expuesto a tus ataques**, así que no nos decepciones y sacúdele. Cuando se ha transformado en una cara (bastante *ajquerosilla*, por cierto), tiene **un ataque expansivo**, pues se extiende hacia los lados. Afina el salto, y de paso le sacudes *otra ración de berberechos*.

CÓMO SE HACEN LOS ATAQUES DE HAGANE

***DRAGÓN** - voltereta + Y*
***PATADA DE FUEGO FRONTAL** - voltereta + B*
***CHILENA DE FUEGO** - 2 volteretas + Y*
***PUÑO DRAGÓN** - 2 volteretas + B*
***PATADA DE FUEGO VERTICAL** - 3 volteretas + B*
***DRAGÓN DEVASTADOR** - 3 volteretas + Y*

TRUCO PARA CONSEGUIR CONTINUACIONES INFINITAS, QUE VENDRÁ DE PERLAS

*En el **Sound Test**, debes escuchar las melodías **9, 8, 7 y 6** por este orden (con escuchar 5 segundos de cada una ya es suficiente), y conseguirás las tan preciadas continuaciones infinitas. Ya ves qué fácil puede resultar algo tan complicado.*

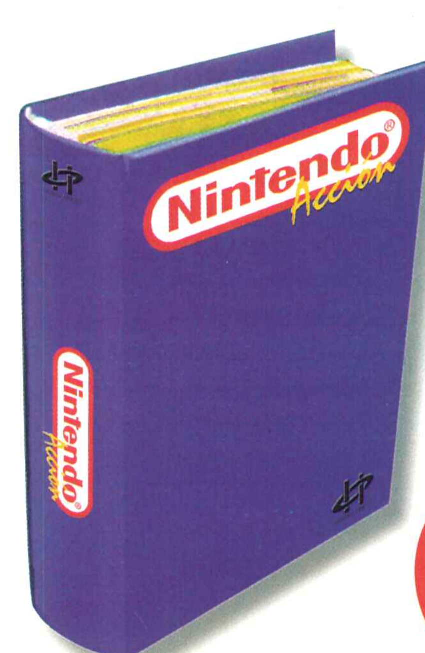
PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.





Jungle Strike

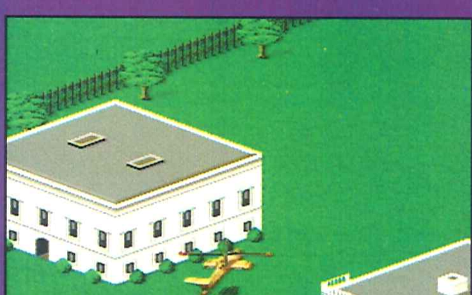
Super Nintendo

Ponte a los mandos de tu helicóptero. Comienza la guerra contra el narcotráfico.



CAMPAÑA 1: WASHINGTON, D.C.

Se compone de **6 misiones** especificadas tanto en el manual como en el propio juego, por lo que no insistiremos en sus objetivos. El copiloto más adecuado es **Scott Antonio**. Las misiones no requieren realizarse en orden, pero por desgracia las más avanzadas no aparecen en el mapa **hasta que no se han realizado las anteriores**.







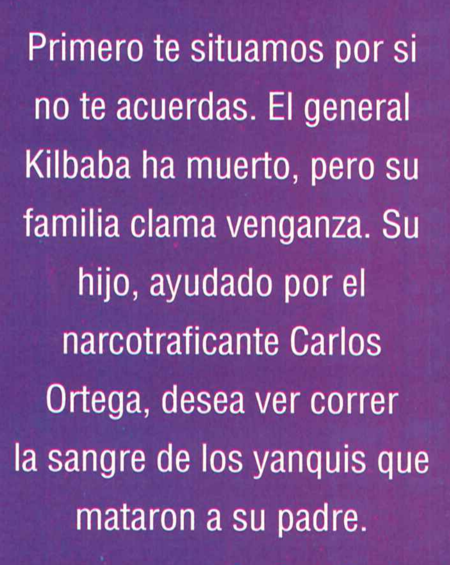
**** SECRETOS DE LA CAMPAÑA 1 ****

No hay **vidas extras ni súper tornos elevadores** (para que el helicóptero recoja útiles) disponibles en esta campaña.

Existen **cajas de herramientas** de reparación de blindajes en el interior de la mayoría de las gasolineras. Destrúyelas para encontralas.

Otra de las cajas de herramientas se encuentra bajo uno de los **HARV** (caravanas fuertemente armadas) que hay en el edificio de la *Library of Congress*. Ten cuidado para no destruir el edificio.

Verás otra caja en la segunda misión. Después de destruir el cuartel general terrorista situado abajo, a la derecha, aparecerá un tanque moviéndose. **Destrúyelo** y descubrirás las herramientas.



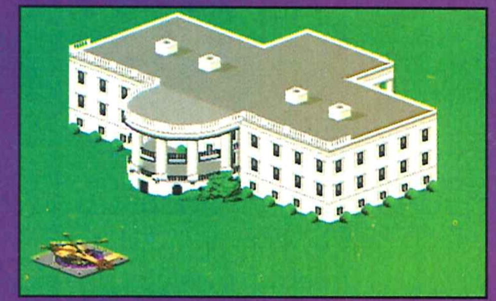
Primero te situamos por si no te acuerdas. El general Kilbaba ha muerto, pero su familia clama venganza. Su hijo, ayudado por el narcotraficante Carlos Ortega, desea ver correr la sangre de los yanquis que mataron a su padre.

Por David García









CAMPAÑA 2: **SUB HUNT**

CLAVE: 8PSW9#83C0QT

Se compone de **6** arriesgadas **misiones**. En esta segunda campaña entrará en acción un nuevo vehículo: un ***hovercraft***. Tiene la particularidad de que puede moverse **tanto por tierra como por el agua**. Al igual que en la misión anterior, los objetivos no necesitan explicación alguna.



** SECRETOS DE LA CAMPAÑA 2 **

Tampoco nos encontraremos con **súper tornos elevadores** en esta campaña 2.

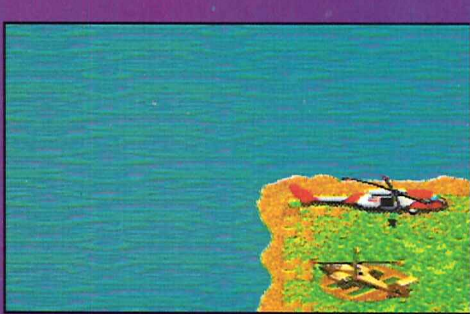
Todas las cajas de herramientas de reparación de blindajes aparecen señaladas en el mapa.

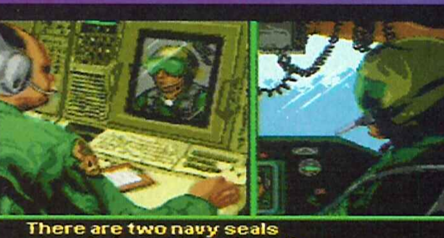
Hay **tres vidas extras disponibles**. La primera está situada bajo el punto de estacionamiento superior izquierdo del ***hovercraft***. La vida se hará visible cuando dicho punto sea destruido. La segunda de las vidas se encuentra en el punto de estacionamiento ubicado en la parte inferior derecha del mapa. La tercera y última está localizada dentro de una pequeña choza en el centro del mapa. **Todas las chozas contienen algo útil**, así que si disparas a la choza equivocada, no habrás desperdiciado tu munición.

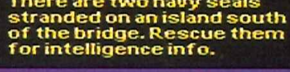












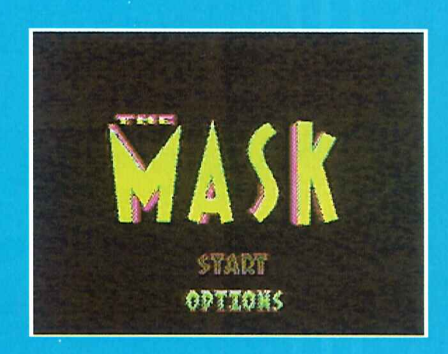


La Máscara

SUPER NINTENDO

Un menú súper secreto

Lo que son las cosas. Días antes de que el juego de **Jim Carrey** *esté a la venta, nuestro departamento de trucos ya tiene la clave para* **sufrir lo menos posible con las gracias del colega**. *Haciendo más o menos esto que vais a leer, accederéis a un menú en el que podréis* **alterar un sinfín de parámetros de juego**, *incluido saltar a la fase que queráis. En el* **menú de opciones**, *pulsáis A, B, X, Y, L, R, L, A, B. Todo vuestro. La máscara también, por supuesto.*



Super Punch Out

SUPER NINTENDO

Curiosidades

Si quieres llegar al **circuito especial** *de este increíble juego de* **Nintendo**, *tendrás que finalizar los tres circuitos anteriores* **sin haber perdido una sola vida**. *Así que ya puedes ponerle cuidado al asunto.*

El test de sonido. *Espera a que* **el logo de Nintendo** *aparezca en tu pantalla y presiona y mantén en el mando 2 los botones L y R. Suéltalos* **antes** *de que la pantalla se* **oscurezca**.

Y lo mejor de todo, **cambiar el alfabeto inglés por el chino**. *Asegúrate de que tienes* **un archivo en blanco** *en el juego y ve a la opción juego nuevo. Allí, en lugar de presionar Start, haz A+X simultáneamente. Ya verás lo que va a pasar.*

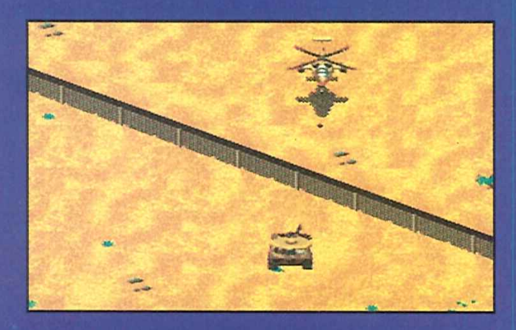


CAMPAÑA 3: TRAINING GROUND

CLAVE: WPVZRY8440Q#

Esta tercera campaña está formada por **8 misiones** que necesitan ser realizadas en orden. Una buena parte del mapeado está **plagada de enemigos**. No es necesario eliminarlos a todos. Lo mejor es que no tomes riesgos inútiles.

Limítate a realizar las misiones que se te pidan y **vivirás más**. Tranquilo que ya tendrás tiempo de enseñar los dientes a todo aquél que ose plantarte cara. De momento, ya sabes *ande yo caliente....*





** SECRETOS DE LA CAMPAÑA 3 **

Para revelar el **súper elevador** basta con que vueles a través del perímetro cercado hasta que alcances un grupo de tiendas de campaña. Destruye la tienda situada a la derecha de la cerca y **obtendrás el torno**.

En esta campaña, podrás optar a una sola vida extra. Viaja a la zona donde está el cuartel general de entrenamiento y allí verás **un tanque Sheridan**. Acaba con él para descubrir la **vida extra**.

Lo que sí encontrarás serán varias **cajas de herramientas**. Una de ellas está localizada junto a un grupo de tiendas de campaña situadas en el centro del territorio. Destruye la tienda de la izquierda para hacer que aparezca la caja. Otra de las cajas se ubica en un claro que hay cerca del cuartel general de entrenamiento. La tercera de las cajas la podrás encontrar en los **barracones** de la izquierda del campo de preparación. Debes destruir el barracón del centro para que aparezca.









CAMPAÑA 4: NIGHT STRIKE

CLAVE: KP38W#86W0S#

Esta vez serán **7** las **misiones** a cumplir. La **escasa visibilidad** (debido a lo cerrado y oscuro de la noche) será el principal inconveniente ya que los puntos de combustible y munición no se podrán determinar con exactitud.



** SECRETOS DE LA CAMPAÑA 4 **

Encontrarás el **súper elevador** en el poblado que hay en el centro del mapeado.

Está oculto en **el interior de una cabaña**. La manera más fácil de describirlo es encontrar en el mapa un claro que tiene la misma forma de un animal. La cabaña con el **súper artefacto es la cabeza del animal**.

Existe **una vida extra** bajo un montón de municiones situado en el centro izquierda del territorio. Ya sabes lo que tienes que hacer, ¿eh?

La única caja de herramientas se localiza en la zona inferior derecha del mapa, cerca de donde empieza la misión.

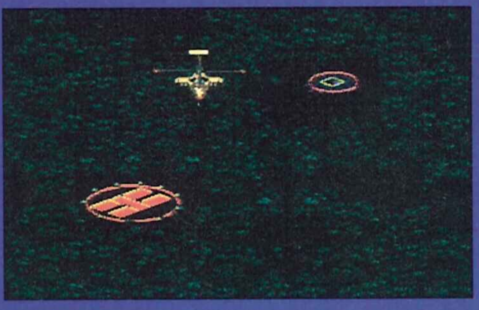
Pues ahora que estás metido en plena faena y ya le has cogido el truquillo al tema lamentamos decirte que aquí terminan por hoy nuestros consejos.



Ataques nocturnos. *Apenas se distingue algo en la cuarta campaña, por eso las maniobras deberán ser más cuidadosas.*



La cuarta campaña tiene una dificultad añadida. Sus siete misiones se desarrollan en medio de una cerrada noche que te impide visualizar claramente los objetivos.



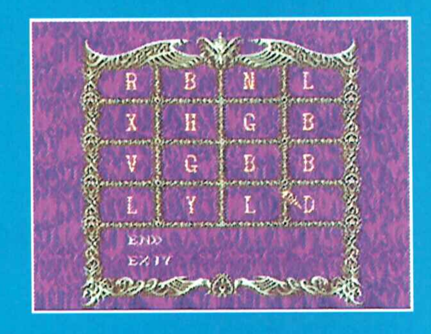




Demon's Crest
SUPER NINTENDO

Sin enemigos
Más fácil que nunca. Lo último de lo último. Ve a **la pantalla de passwords** *e introduce lo siguiente: 'RBNL XHGB VGBB LYLD'. Lo único que tendrás que hacer será* **negociar con los jefes**.





Illusion Of Time

Super Nintendo

Esto se complica cada vez más, pero no te preocupes. Cuentas con la mejor guía.

Will y sus amigos continúan su odisea por este mundo repleto de sorpresas. En esta entrega, se las tendrán que ver con vampiros y con ángeles, afinar su agudeza para responder acertijos y conseguir salir de un bosque muy laberíntico.

Por Grupo Kronos

Lugar 9 Palacio de la Playa



Recorre las habitaciones. Llegas a una sala con 3 sarcófagos. **Lilly** sale de tu bolsillo y los abre entrando por la cerradura. Logras **la Piedra de la purificación**. En las catacumbas, hay un pozo de aguas turbias. Lanza esa piedra y se harán cristalinas. Ve al principio. Un hombre te da la llave del Palacio de la Playa. En la parte superior del castillo, hay un portal y, más a la izquierda, una puerta. Usa la llave. Atraviesa el pasadizo y **sales a Mu**.

Al ver dos grandes estatuas de piedra, ponte en el punto donde se cruzan las miradas y ¡bingo!, obtienes la **Estatua de la esperanza**.



Ve atrás y pon la estatua en el pedestal del santuario más cercano. **Lilly** te ayuda. Un consejo: vuelve **al principio de Mu** y explora. En el segundo de los portales del siguiente área, logras el ***Psycho Slider***. Ve a la Sala de la esperanza, a los 2 interruptores. Golpéalos y desaparecen las estacas. Hay un **cofre** con una **estatua Rama (12)**.



Deshaz tu camino hasta ver 2 pedestales. Pon las 2 estatuas Rama. Aparece el cementerio antiguo de Mu. Habla con su **rey (13)**. Confía en los espíritus. Habla otra vez con él. Te da una **estatua Mística**. La puerta sobre él te lleva a luchar contra **los vampiros (14)**. Para **controlar a Will**: Golpe salto o Freedan y su poder del Fraile Oscuro.

Lugar 10
Ciudad Ángel

Una vez que has derrotado a los vampiros, das a un **túnel subterráneo** que lleva a la **Ciudad Ángel**. Una vez allí, tus compañeros se dispersan. Entra en el **pozo** de la ciudad, dirígete a la derecha, al fondo del todo y entra en **la última puerta**. En el nivel inferior, primero vas hacia la **izquierda** y entra en la **primera puerta**. Es una sala donde están bailando y que tiene una **fuente** frente a la que encontrarás una **joya roja**.

Sal de la habitación y el primer ángel que encuentras es **Gem**, el joyero, que **cambia tus joyas por hierbas, poder, etc**.

Ve otra vez a la derecha y entra en la última puerta, donde te dirán el secreto de **la entrada de Ishtar**. Una vez dentro de Ishtar, busca **el lago** y un lugar donde a cada lado haya **una antorcha** cuyas **llamas** estén orientadas en **direcciones opuestas**. Cuando intentes entrar, se abrirá ante ti una puerta. En esta parte, debes tener cuidado y ser rápido, puesto que sopla **un viento muy fuerte** y debes pasarla corriendo.

Escucha el sonido del agua, párate donde su **murmullo sea más intenso** y golpea la pared en ese lugar. Una puerta se abrirá ante ti. Entra y dirígete **hacia la derecha**. Encontrarás tres puertas. Entra en la primera, ves el **cuadro de Kara**.

En la de al lado, encuentras **una joya roja** en el jarrón de la izquierda y en la siguiente hablas con **Ishtar**, el pintor, que te propone unos **acertijos**.

La solución del primero es que el jarrón de la derecha **es distinto**. La del segundo es que los jarrones de abajo a la izquierda **son distintos**. La del tercero es que en la primera habitación encontrarás un cofre, lo abres y hallas **una joya roja**. Al pasar a la segunda, hay otro cofre y, como el primero ya lo has abierto y éste no puedes, ésa es la diferencia: **que un cofre está abierto y el otro no**. La solución del cuarto es la que más quebraderos de cabeza te puede dar, ya que las dos salas son exactamente iguales. La solución es que **tú estás dentro de una y no de la otra**, ya que no puedes estar en dos lugares a la vez.

Vuelves a la habitación donde estaba el pintor Ishtar, pero esta vez sólo encuentras un cuadro suyo y un cofre. **Hablas con el cuadro** y te da una valiosa información **(15)**. Abre el cofre y encontrarás **polvo mágico**. Sales de la sala y vas a la habitación donde está el cuadro de Kara, le rocías el polvo mágico y te acercas a él. **Al besarlo**, Kara aparece en la habitación **(16)**. Sigue la conversación e irás al lugar donde están tus compañeros.





Fever Pitch
Super Nintendo

Finales, semifinales y claves

Por si aún no has tenido oportunidad de conseguir un título en este juego de **fútbol** *de* **U.S. Gold**, *o por si ni siquiera has accedido a una final, vamos a darte unas* **claves para enfrentate a los partidos definitivos en Europa, Asia, América y el Mundo entero. Y que hay suerte.**













Lugar 11 Watermia

Ya en la ciudad de **Watermia**, hablas con todos y sales de la casa. Te diriges a la parte de atrás y, justo en medio de donde están las escaleras de cuerda, hallas un **diario personal de Kara**.

Ve a la izquierda y entra en la primera casa. **Habla con Lance y su padre**. Sal y vuelve a la casa donde están todos tus amigos. Se celebra el cumpleaños de **Lilly** y Lance le declara su amor **(17)**.

Tienes que ir a la primera casa de la izquierda, **abajo del todo**, en el principio del pueblo, donde encontrarás **un portal**.

Fuera de la casa, en uno de los jarrones, encontrarás una **joya roja**.

Ve abajo del todo a la derecha, donde **se juega al vaso ruso**. Después de hablar con todos, ve a **los jarrones de arriba a la derecha**, donde



encontrarás una joya roja.

Lee la carta de Lance, sal del pueblo y dirígete hacia la Gran Muralla china.









Lugar 12 La Gran Muralla china

Ve recto y entra en la primera puerta. Te encontrarás con 2 escaleras. Antes de subir por la segunda, permanece un instante inmóvil. Al rato, verás **un destello en el suelo**. Sitúate sobre él y conseguirás **una piedra del collar** que Lance le hizo a Lilly **(18)**.

Más adelante debes encontrar algunas otras junto a una puerta. Entra por ella y **activa el interruptor**. Sal y **busca a Lilly**, que hablará contigo. Ahora entra por la puerta que verás y olvida de momento las escaleras que hay más a la derecha (bueno, no te olvides mucho, porque luego debes pasar por ahí).

Tras coger la hierba que encontrarás en un cofre a la izquierda, vuelve a subir y baja las escaleras **despacio** ya que si no, te pasarás de largo donde debes entrar. Entra por la primera puerta y luego **activa el interruptor** tras deshacerte de todo bicho viviente. La lanza que te impide el paso se aparta. Lo mismo pasará un poco más adelante con otra.

Cuando ocurra, tras activar el interruptor para pasar ante la lanza, tienes que volver a activarlo y hacer lo mismo con el de más a la derecha. Ahora corre hacia la izquierda, pasando por delante de la lanza, y al final del pasillo, hacia la izquierda, encontrarás **un portal de Gaia** (recuerda que debes matar a todos tus enemigos). **Transfórmate en Freedan y sal**.

Vuelve al piso de arriba y activa el interruptor, **golpeándolo dos veces** seguidas. Sube al piso superior y avanza hacia la derecha. Llegarás a un lugar donde debes **lanzarte por un gran agujero** (algo más a la derecha de la segunda puerta). Cuando ya estés situado, lánzate y caerás sobre una cornisa. Vuelve a lanzarte de nuevo en la misma dirección y sentido.

Al llegar a la siguiente cornisa, encontrarás un portal en el cual obtienes el ***Spin Dash*** de **Will (19)**. Transfórmate de nuevo en **Freedan** y lánzate hasta el piso inferior. Tras un encuentro con **estatuas que cobran vida**, tienes que llegar a **un portal Gaia** en el que debes **transformarte en Will**. Al llegar a un hueco en la muralla, **lánzate** por él y caerás en **una especie de balconcito**. Vuelve a lanzarte.

Cuando llegues abajo, estarás en la zona del **monstruo final del nivel**, llamado **Sand Fanger**. Mátalo golpeándolo siempre que puedas, y en especial cuando asoma para atacarte. Aséstale unos cuantos mandobles, **no permanezcas parado y no pierdas de vista los huevos que te arroja (20)**.

De nuevo en **Watermia**, ves a jugar al vaso ruso. Sube a la hoja que hay detrás y a la derecha de la casa de juego (si no está, espera, pues se desplaza arriba y abajo). Te conducirá hasta una balsa donde se vuelve a jugar. **Juega**, y cuando veas un vaso sospechoso, déjalo y toma otro. Así, ganarás y el oponente te dejará en testamento **4 Kruks** a usar para cruzar el desierto hacia **Euro (21)**. Antes, ve a la casa donde están tus compañeros e infórmales de tu viaje. **Lance** y **Lilly** deciden quedarse en **Watermia**.

Lugar 13 Euro

Aquí estáis **Kara, Neil, Erik y tú (Will)**. Entráis en la mansión **Rolech**, a la habitación de invitados. **Neil** está **con sus padres** en la habitación de al lado. Sales de la habitación (izquierda), entrando en la primera puerta de la parte superior del pasillo. Allí están Neil y sus padres. **Hablas con ellos** y notas **algo raro**. Sal de la habitación y habla con la chica de la izquierda. Dila que no quieres que **Kara** se entere de que un hombre la busca. Ella te pide **una manzana**. Ves al mercado.





Lugar 14 Bosque de Setas y Monte Kress





Aquí debes tener mucho cuidado, ya que este bosque es **un auténtico laberinto**. Ya en el **Bosque de Setas**, en la primera liana que te encuentras, que es justamente donde estás tú, sube todo recto hacia arriba y gira a la izquierda. Sube otra vez y vuelve a girar a la izquierda. Pasarás de pantalla.

Continúa por la segunda liana y, arriba, ve a la izquierda. Pasada la primera seta roja, dirígete hacia abajo y usa el ***Spin Dash*** para impulsarte por la rampa. Llegarás a unas setas rojas donde hay un portal. Ahora **no** te transformes en **Freedan**.

Sales del portal y vas hacia la izquierda, subes por las setas y llegarás a unas lianas. Asciende por la de la izquierda y cambia de pantalla de nuevo. Sigue subiendo y, cuando no puedas más, gira a la derecha. Sigue todo recto, ignorando los pasos que te encuentres, y **volverás a cambiar de pantalla**.

Después, sigue recto y al final te verás obligado a bajar. Hazlo hasta que no puedas más. Sigue a la derecha, vuelve a subir, ve de nuevo a la derecha, baja otra vez y a la derecha *again*.

Continúa tu marcha ascendente hasta el tope y al final encontrarás unas setas donde hay otro portal. Aquí **transfórmate en Freedan**. Sal del portal y ve todo recto hacia abajo.

Luego todo recto hacia la izquierda, por un camino largo, hasta que llegues a unas **flores moradas** que indican el cambio de pantalla. Después llegas a tres setas donde hay un cofre con una joya roja.

Vuelve al **portal de Gaia** y avanza por la liana de arriba del todo hacia la izquierda.

Tu objetivo ahora es llegar hasta un cofre que te da **las gotas de seta** (éstas son unos elementos muy importantes, ya que podrás hacer crecer algunas lianas que están cortadas) **(24)**.

Ahora vuelve hacia atrás bajando recto desde el cofre. El siguiente punto a alcanzar son **cuatro setas** por las que debes pasar y subir hasta que no puedas más. Entonces giras a la derecha y vuelves a bajar por la primera liana que encuentras (está situada justamente antes de donde están las flores moradas del cambio de pantalla).

Una vez que has subido, te das cuenta de que **las lianas están cortadas**. Te sitúas donde acaba la liana cortada y ahora es el momento de **usar las gotas de seta (25)**. Delante de tus narices, ves cómo la liana cortada crece y te deja pasar.

Sigue investigando y ten cuidado con los ***Fire Sprite***, unos duendes que tocan la flauta y quitan mucha energía. Más adelante encontrarás un cofre con más gotas de seta. Cógelas, porque tendrás que usarlas más veces para conseguir llegar a un portal de Gaia que te dará **un nuevo poder para Freedan** llamado **Aura Barrera** (un campo energético que rodea a Freedan para protegerlo) **(26)**.

Nuevas gotas de seta y unas cuantas vueltas más por el laberinto te llevarán un lugar donde hay muchas setas. Sube por ellas hasta arriba del todo, donde te encontrarás **un cofre que contiene la tetera que tanto buscabas (27)**.

Vuelve sobre tus pasos hasta llegar a un nuevo portal donde tienes que **transformarte** de nuevo **en Will**, pues usarás su ***Spin Dash*** para saltar por alguna que otra rampa y poder llegar de nuevo al principio de fase y abandonar este bosque. Ahora es tiempo de **volver a Euro**.





Super Empire Strikes Back

SUPER NINTENDO

Todos los códigos

Nos vamos de 'revival'. Ahora que parece que se ha puesto de moda lo clásico (por aquello de que no se venden juegos nuevos. Esto último es una broma), nada mejor que **reeditar unos passwords de esos que no se olvidan** *para acceder a* **todas las fases** *de un juego que muchos tienen en su memoria, armario incluso consola. A ello, que luego es tarde.*

NSRSCL
BHRBHL
HMGPWJ
WLJWDN
NCCGSP
WBWHRW
GLTTDJ
MCDGRJ
PGPNMG
NGMSJB
RLMSWJ
MBRCGB
SWPMSS

Putty Squad

SUPER NINTENDO

Vidas infinitas

Un truco doble. No sólo proporciona vidas infinitas a nuestro comando sino que además permite **pasar de nivel** *tras una sencillísima operación. Lo primero,* **pausa el juego en cualquier momento y haz esta combinación: R, A, L, L, Y.** *Para saltarte la fase, haz simplemente* **SELECT** con el juego en pausa.





LA PENÚLTIMA PÁGINA

Año II
Número 5
Octubre 1995

La nueva sociedad distribuye en exclusiva en España el producto para consolas de Time Warner Interactive

Drosoft, ahora Electronic Arts Software, se hace con la licencia de 'Primal Rage'

Doble golpe de efecto en el sector español del videojuego. Por un lado, DROSOFT se está encargando del lanzamiento de las versiones para consola de 'Primal Rage', el juego de Time Warner Interactive que es uno de los más esperados por el público español. Y por otro, por fin va a consumarse la adquisición de la distribuidora madrileña por parte de la multinacional Electronic Arts.

Aunque no sabemos exactamente cómo se ha producido la operación, lo cierto es que desde finales de este verano se puede decir que **DROSOFT es la distribuidora exclusiva en España de los cartuchos de Time Warner Interactive**. Como seguro sabréis, **los derechos de la multinacional americana estaban** hasta hace nada **en manos de Erbe Software**, una vieja conocida de este mercado que, con la pérdida de TWI, ha visto mermada su capacidad de influencia en el mercado del cartucho, por mucho que aún mantengan esta licencia en los P.C.

La jugada cobra aún más importancia si tenemos en cuenta que TWI estaba a punto de poner a la venta **uno de los juegos más deseados por el público español, 'Primal Rage'**. El cambio de distribuidor se ha realizado aprovechando precisamente ese fenómeno, con lo que DROSOFT se ha encontrado con una golosina de las que no quedan y son difíciles de rechazar.

En otro orden de cosas, tenemos que comunicaros que, aunque fue en noviembre del pasado año cuando DROSOFT pasó a formar parte del grupo Electronic Arts, no será hasta **el 25 de septiembre** cuando quede **completada la adquisición**. El único detalle que faltaba por normalizar era el de la denominación de la sociedad. Problemas en el registro de la propiedad **retrasaron ostensiblemente esta decisión** (no aceptaban Electronic Arts España, ni Electronic Arts ibérica), pero al final se eligió el nombre apropiado. La nueva compañía se llamará **Electronic Arts Software** aunque, como reza en su nota de prensa, seguirán tratandonos tan amigablemente como cuando se llamaban DROSOFT...

Malas noticias desde Japón para el Virtual Boy. Nintendo no ha conseguido el impacto adecuado entre el público japonés con su revolucionaria máquina de 32 bits. Las cifras revelan que sólo un porcentaje que no llega al 30% de las 150.000 consolas lanzadas durante julio han sido vendidas, con lo que se hace muy difícil alcanzar el presupuesto inicial que situaba el listón en unas 500.000 máquinas hasta marzo del año que viene.

Y mientras, Illusion of Time sigue su imparable ritmo de ventas. La popular creación de Nintendo, que como sabéis es el único juego de rol disponible en español para SNES, ha superado ya las 16.000 unidades vendidas, lo que más o menos viene a decir que, de continuar así, es bastante factible que se alcancen los 25.000 cartuchos antes del mes de marzo. Tal es la cifra que Nintendo se ha marcado como rentable para continuar con las traducción de cartuchos de este tipo.

Hace algunos números nos hicimos eco de un rumor que mantenía que UBI Soft estaba trabajando en la conversión a Game Boy de su best-seller, 'Street Racer'. Pues bien, fuentes de Ubi han descartado esa posibilidad e incluso han afirmado que no existen planes a largo plazo para programar en 16 bits.

Un 'Killer' de negro

Nintendo ha optado por el 'baño de color' a la hora de diferenciar los cartuchos estrella de los productos más o menos habituales.



La carcasa del cartucho americano de **'Killer Instinct'** está bañada en un llamativo color negro. La versión europea del juego respetará la consigna a *pies juntillas* y también se vestirá de negro por aquello de **demostrar** desde el exterior **la fuerza de un juego que quiere romper con todo**.

Con este cartucho, ha ocurrido algo parecido a lo que ya vimos en el juego 'Donkey Kong Land', de Game Boy. El tono grisáceo de las cajas se cambió en aquel caso por el amarillo banana, mucho más atractivo. Ahora, y por lo que se ve como parte de una estrategia generalizada, **'Killer Instinct'** hará lo propio con el negro.

Y para completar la jugada, el cartucho irá acompañado por un **CD musical** que recoge las mejores melodías de la versión *maquinera* del **'Killer'**. En Estados Unidos habrá CD para las primeras 2.000 unidades, **en España lo tendréis todos**. Y lo mejor será que **Nintendo** ha sabido contener el precio. Un 32 megas con ACM y CD de regalo por **un precio de locura**.

Como fruto de un acuerdo entre British Telecom y Nintendo U.K.

En Inglaterra ya juegan por teléfono

Aparentemente no es ninguna novedad que los ingleses jueguen vía telefónica, sobre todo porque habrá miles de ellos conectados a Internet, la macro red. La auténtica novedad del caso es que **juegan con programas de Super Nintendo**, y eso siempre es interesante, ¿verdad?

Ahora viene el turno de preguntarse cómo narices lo hacen. Pues veréis, la compañía **British Telecom** (la Telefónica inglesa) **comercializa** lo que denomina **BT Interactive TV System**, una especie de ordenador Apple modificado capaz de enviar y recibir señales a través del hilo telefónico. Y uno de los **servicios** que incorpora este sistema consiste en **acceder a juegos de Super Nintendo**. Evidentemente, todo esto tiene un coste, pero no os asustéis porque los inglesitos no tendrán que pagar demasiado. Hacerse con **el aparatejo codificador** cuesta 5 libras (**unas 1.500 pts**) **al mes**, y el asunto de **los juegos** oscila entre los 99 peniques (**menos de 200 pts**) **y** las 4 libras (**unas mil pesetas**) por juego *capturado*.

¿Es éste el futuro de los videojuegos? Japón e Inglaterra han apostado por él. En España aún no sabemos de qué va la cosa. Pronto, pronto...

Llega Street Fighter, el anime

Manga Entertainment y todas las empresas asociadas en Europa, Manga Films por parte española, preparan el lanzamiento más espectacular de la historia del anime.

Tras los pasos de la película de Van Damme y De Souza, **Manga Films** pondrá a la venta **en octubre Street Fighter II, el anime**. Producido conjuntamente por **Capcom y Sony Music Entertainment**, la cinta de dibujos animados se estrenó en los **cines japoneses el pasado otoño** con un éxito arrollador. Desde ese momento, el público occidental no ha parado de exigir una conversión digna. Ha llegado su turno.

El anime de 'Street Fighter II' ha sido dirigido por **Gisaburu Sugil** y está ambientado en un futuro donde un tal **Bison** está haciendo lo posible por **capturar las mentes y cuerpos** de los mejores luchadores del mundo. **Ken y Ryu** son los únicos seres sobre la Tierra capaces de **detener** el imparable avance de **Bison**. Y en esta ocasión, te tendrás que conformar con ver cómo lo hacen porque, a la postre, esto no es un videojuego.

En el **próximo número** de <u>**Nintendo Acción**</u>, publicaremos **las imágenes más espeluznantes, junto a un estupendo reportaje,** de esta joya del anime. No te lo pierdas, chaval, pues te quedarás de lo más *out*.

Se cuenta entre la prensa especializada inglesa que ahora que los programadores cuentan por fin con el hardware definitivo de la Ultra 64, resulta que ha habido diversidad de opiniones. Todos convienen en que la máquina cumple con lo prometido por Nintendo, pero protestan por el sistema de cartuchos ya que limita bastante la memoria que los diseñadores necesitan para llevar a la máquina juegos de 64 bits de verdad. En fin, una polémica que esperemos no afecte a la diversión de los futuros jugadores.

El 'Nintendo Challenger' sigue recorriendo Gran Bretaña. La fenomenal estación de juegos flotante, Nintendo Challenger, terminará su recorrido de exhibición por las islas británicas el 29 de octubre.

Han sido casi tres meses los que este camión enorme cargado de consolas -llevaba 50 SNES instaladas con juegos de todos los tiempos- se ha movido entre pueblos y ciudades para promocionar la tecnología Nintendo. Estos chicos, como siempre, sobre ruedas y sorprendiendo.



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BARCELONA
GLORIES
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES
DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11
ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 14 31 11
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 23 46 51
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
Alcalá Henares M.
C. MAYOR, 89.
TEL 8802692
Alcobendas MADRID
C. CONSTITUCION, 15
CENTRO COM. PICASSO
TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7
TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291254
Sta Cruz de TENERIFE
CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ
PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA
Pz España
PINTOR BENEDITO, 4
TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA, 3
TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
ALMERIA
NUEVO CENTRO
AV. DE LA ESTACION
ESQUINA HERMANOS PINZON
VALLADOLID
NUEVO CENTRO
PASEO DE ZORRILLA 54-56
CENTRO COM. AVENIDA
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
KILLER INSTINCT
12.990
CD AUDIO DE REGALO
VAMPIRE´S KISS
12.990
ASTERIX - 9.490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BATMAN FOREVER - 10.990
BEAVIS & BUTT-HEAD - CONS
BIKER MICE FROM MARS - 11800
BLACKHAWK - 9.990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
DEMON'S CREST - 11990
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
DOOM - CONS
F1 WORLD CHAMP. - 10990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FEVER PITCH SOCCER - 9.990
FIFA SOCCER - 11990
HAGANE - CONS
ILUSION OF TIME - 11990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
JUNGLE STRIKE - 8990
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE-CONS
LORDS OF THE RING - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGEMASTER - 11990
PRIMAL RAGE - 10990
REY LEON - 12990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STAR FLEET ACADEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER MARIO WORLD 2 - 12990
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL-9990
SUPER PUNCH OUT - 9990
SUPER RETURN OF JEDI-12990
SUPER ST. FIGHTER II-12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE FLINTSTONES - 11990
UNI RALLY - 9490
URBAN STRIKE - CONS
WEAPONLORD - CONS
X-MEN - 12990
ZELDA - 7490
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ALADDIN
3.995
STUNT RACE FX
3.995
SUPER TENNIS
3.995
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BATTLETOADS - 3995
BOB- 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
F-ZERO - 3995
G. FOREMAN- 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
JAMES BOND JR.- 2990
JURASSIC PARK - 4990
MICKEY M. MAGICAL QUEST-3995
MORTAL COMBAT- 5490
PACK ATACK - 3995
PLOK - 3995
RAINBOW BELL ADV - 5490
RISE OF THE ROBOT - 3990
R-TYPE III - 4990
STAR WARS- 3995
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 4995
ST. FIGHTER 2- 3995
ST. FIGHTER 2 TURBO- 3995
S. EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUPER JAMES POND-5490
SUPER KICK OFF-2990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SYVALION- 5490
THE HUMANS - 4990
TIME TRAX - 3990
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
W. LEAGUE BASKETBALL- 4990
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
BATMAN FOREVER - 5990
DONKEY KONG- 5990
DONKEY KONG LAND - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA- 5990
FIFA SOCCER - 6990
HYPER DUNK - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND- 5490
LOS PITUFOS- 5490
MEGAMAN III - 4490
METROID II - 4490
MICKEY MOUSE V - 5990
MICROMACHINES- 6490
POP & TWINBEE - 5490
PRIMAL RAGE - 5990
SEA QUEST - 5990
SOCCER -5490
ST. FIGHTER II - 5990
S. MARIO LAND 3- 5990
TETRIS 2 -5990
TURTLLES III- 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA- 5990
OFERTAS GAME BOY
PROBOTECTOR 2
P.V.P. - 2990
SUPER SPACE INVADERS
P.V.P. - 1995
BOULDER DASH 1.494
COOL WORLD 2.490
FORTRESS OF FEAR 1.995
MARIO & JOSHI 1.995
MYSTIC QUEST 1.995
NEW CHESSMASTER 1.990
Q*BERT 1.995
STAR TREK" NEXT GENERATION 2.490
TOP RANKING TENNIS 2.495
XENON 2 2.495
YOSHI[S COOKIE 1.995
CONSOLAS
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS
14.990
SUPER GAMEBOY
9.990
CONSOLA GAMEBOY
6.990
GAMEBOY +TETRIS +SUPER MARIOLAND 2
12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition
8.990
AMARILLA • BLANCA • NEGRA • ROJA • VERDE • TRANSPARENTE
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
O utiliza el cupón de pedido
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

Si eres un tipo
de acción
no dejes pasar
esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.

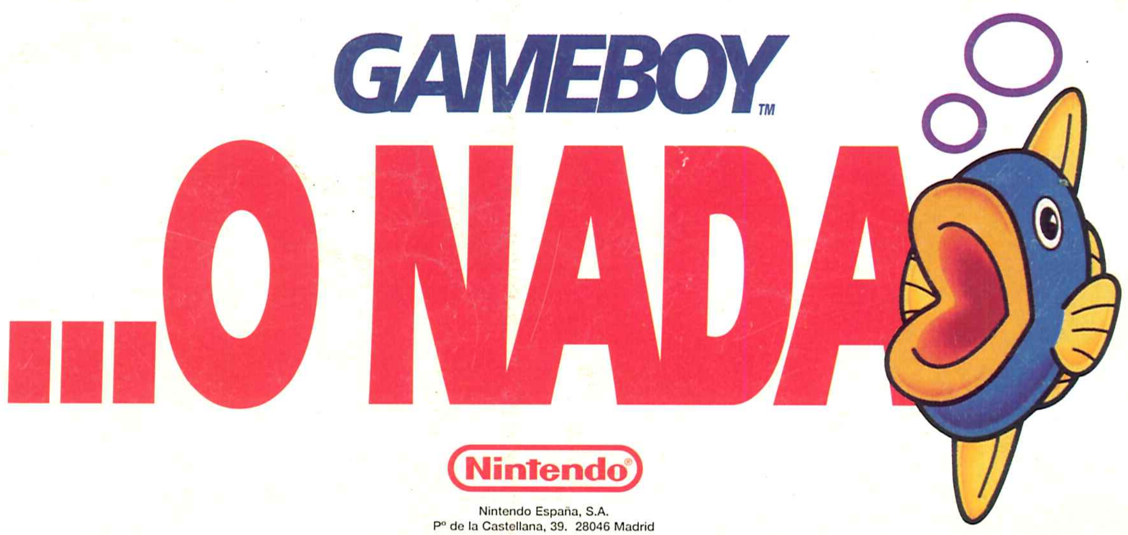
Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)

Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.
Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.

AQUÍ, EL QUE NO CORRE, VUELA

KIRBY HA VUELTO DEVORANDOLO TODO, POR TIERRA, MAR Y AIRE. Y SE HA TRAIDO A SUS **3 MEJORES AMIGOS**: EL HAMSTER RICK, EL PEZ KINE Y EL BUHO COO. ELLOS LE AYUDARAN A VENCER AL DESPIADADO DARK MATTER Y A RECUPERAR EL ARCO IRIS QUE LES LLEVARA A DREAM LAND.

! NO TE QUEDES AHI PARADO Y CORRE A COMPRARTELO... O MEJOR, VUELA !



Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Solero&Solero